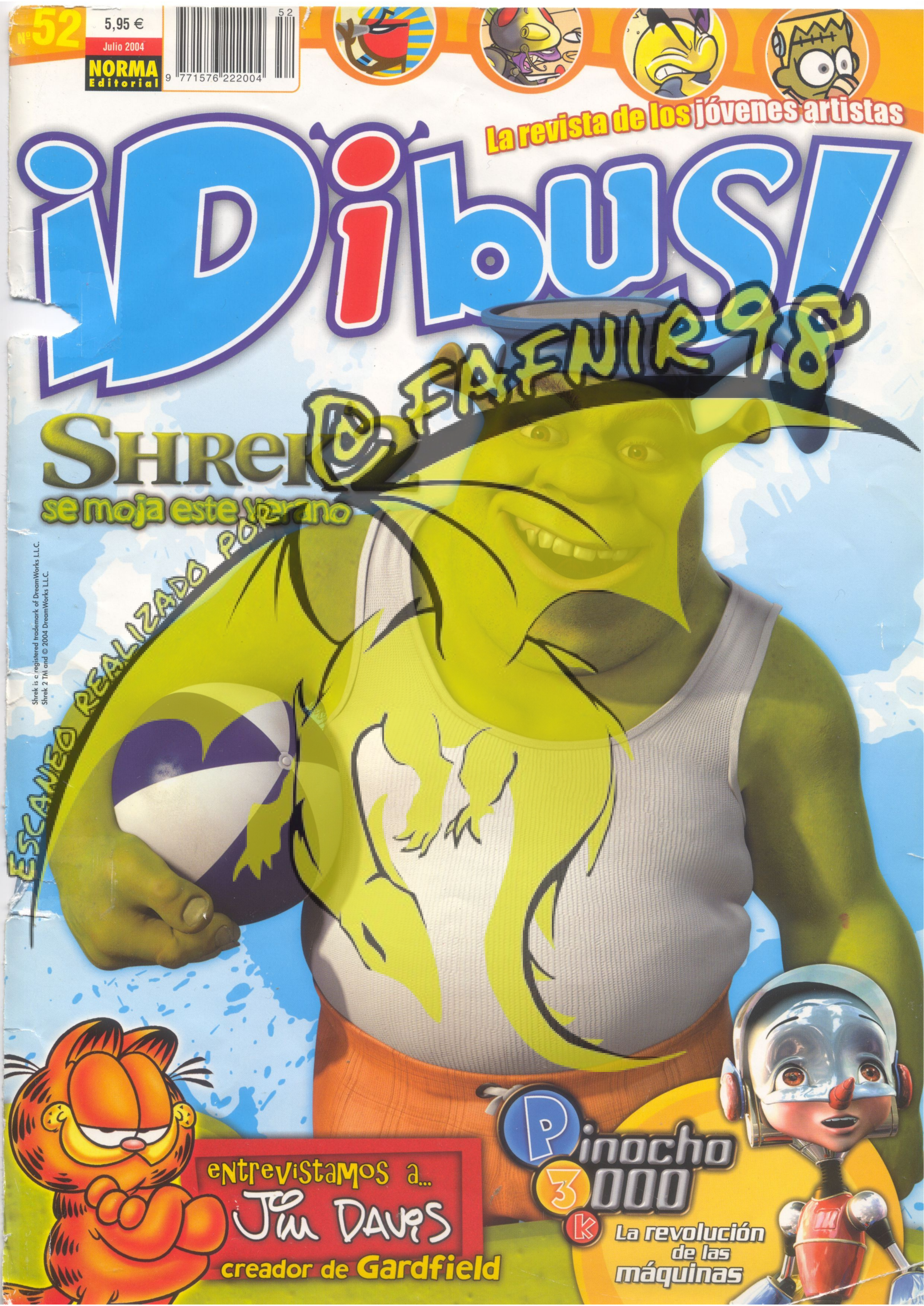
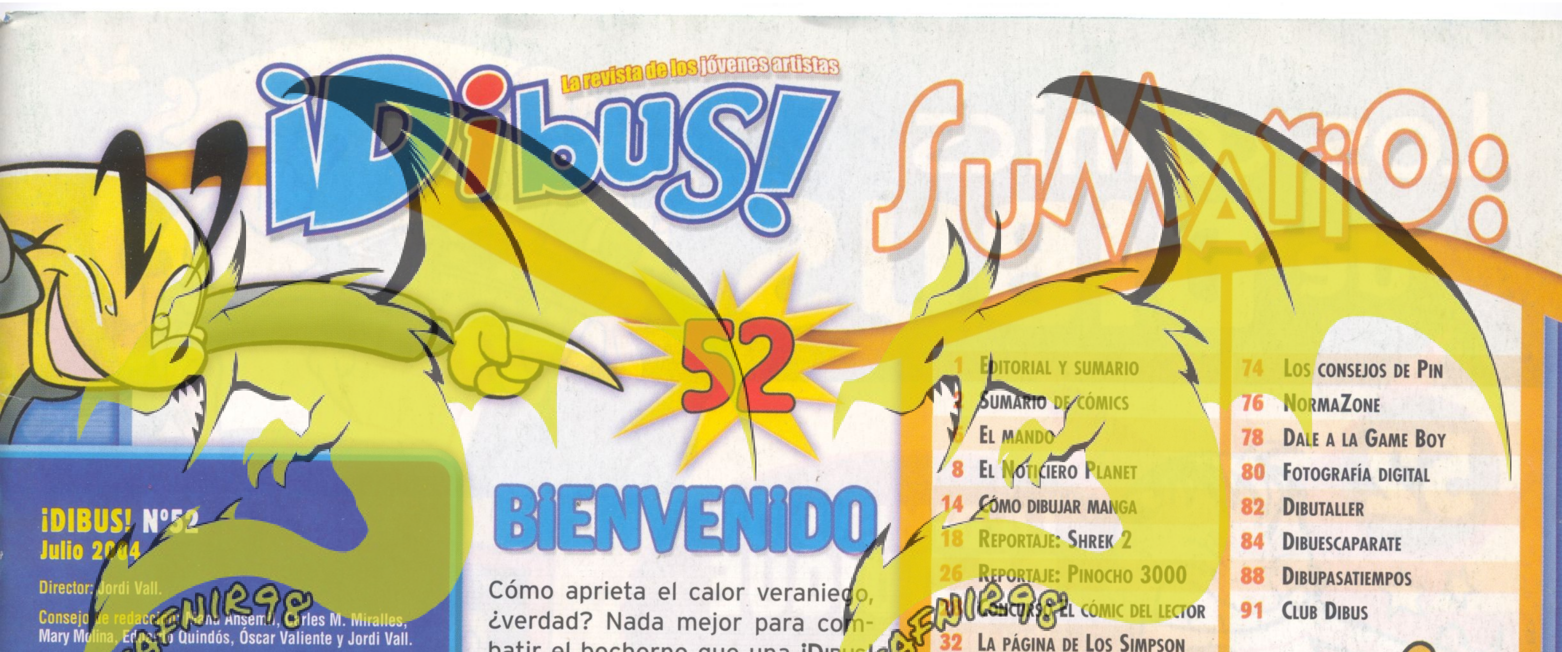

Nº 52
5,95 €
Julio 2004
NORMA Editorial
9 771576 222004
52
La revista de los jóvenes artistas
¡Dibus!
Shrek 2
se moja este verano
Shrek is a registered trademark of DreamWorks L.L.C.
Shrek 2 TM and © 2004 DreamWorks L.L.C.
entrevistamos a...
Jim Davis
creador de Gardfield
Pinocho 3000
La revolución de las máquinas



GRAN ESTRENO
JULIO 2004
@FAFNIR98
ESCANEO REALIZADO POR
Pinocho 3000 k
™
FILMAX ANIMATION PRESENTA P3K "PINOCCHIO 3000"
UNA PRODUCCIÓN DE JULIO FERNANDEZ PARA FILMAX ANIMATION CINEGROUPE ANIMAKIDS
PRODUCTORES EJECUTIVOS JULIO FERNANDEZ CARLOS FERNANDEZ
CO-PRODUCTORES EJECUTIVOS JACQUES PETTIGREW PHILLIPPE GARELL
PRODUCTORES EJECUTIVOS ASOCIADOS PACO RODRÍGUEZ ANDRÉ LINK MARIE-CLAUDE BEAUCHAMP GUIÓN CLAUDE SCASSO
BASADO EN UNA HISTÓRIA ORIGINAL DE CARLO COLLODI DIRECTOR ARTÍSTICO NICOLAS LEBESSIS DIRECTOR DE PRODUCCIÓN LOUIS DUQUET
MÚSICA DE JAMES GELFAND PRODUCIDO POR JULIO FERNANDEZ DIRIGIDA POR DANIEL ROBICHAUD
anima
CINEGROUPE
2 cinéma
Ayuda en Acción
www.filmaxanimation.com
www.pinocho3000.com
icaa
ICO
Generalitat de Catalunya Institut Català de les Indústries Culturals
Telefilm Canada
Canada
Québec
CNC
Con la participación de CANAL+ FRANCIA
filmax ANIMATION



¡DIBUS! Nº52
Julio 2004

Director: Jordi Vall.

Consejo de redacción: Manu Ansemil, Carles M. Miralles, Mary Molina, Eduardo Quindós, Óscar Valiente y Jordi Vall.

Jefe de maquetación: Manu Ansemil.

Maquetación: Alberto Basanta y Mar Serra.

Colaboradores: Darío Adanti, Manu Ansemil, Athos y EnriqueCarlos, Andrés Barzi, Estudio Caníbal, Eulàlia Dolz, Estudio Fénix, Sam G.C., Àlex López, Paula&Crego, Francis Portela, David Ramírez, María Luisa Molina, Alfons Moliné, Isidre Monés, Nintendo Acción, Núria Teuler, Daniel Torres y Abraham Tramplán.

Edita: NORMA Editorial, S.A.

Presidente: Rafael Martínez.

Director general: Óscar Valiente.

Director financiero: Vicente Campos.

Edición: Eva Alonso, Carles M. Miralles, Mary Molina y Jordi Vall.

Redacción: Fabián López.

Marketing: Eduardo Quindós.

Derechos internacionales: Leticia González y Pamela Santacroce.

Representación de autores: Jesusa Iglesias.

Producción: Flor Castellanos y María Martí.

Diseño Gráfico: Xavier Andinyac, Manu Ansemil, Alberto Basanta, Vanessa M. Bayó, Joan Moreno, Verónica Pérez, Leo Pérez, Mar Serra y Héctor Tomás.

Contabilidad: Raúl Coll y Rosa García.

Distribución: Xavi Domènech, Diop Gandiaye, Sergio Gómez, Frederic Mora, Xavier Penabad, [illegible] Rodríguez, Juan Carlos Sánchez, [illegible].

Internet: Albert [illegible].

Prensa: [illegible] Blaya.

Comunicación: Iván Clemente.

Redacción
Passeig de Sant Joan 7. 08010 Barcelona
Tel.: 93 303 40 38. Fax: 93 303 68 31
dibus@normaeditorial.com

Marketing y Publicidad
Eduardo Quindós
Tel.: 93 303 68 36. Fax: 93 303 68 31
marketing@normaeditorial.com
Passeig de Sant Joan 7.
08010 Barcelona

Dibutienda, suscripciones y números atrasados:
Tel.: 902 120 144

Imprime
Litografía ROSÉS

Distribuye
MODE SERVICE
(Tel.: 91 658 64 48)

ISSN
1576-222-X

Depósito legal
B-52787-2000

Controlado por control



BIENVENIDO

Cómo aprieta el calor veraniego, ¿verdad? Nada mejor para combatir el bochorno que una ¡DIBUS! cargadita de reportajes y secciones superchulas. Damos un repaso a SHREK 2, que ya está en los cines, te ofrecemos nuevas secciones para aprender a dibujar, suculentas noticias de actualidad y un montón de contenidos más.

Pág. 18

SHREK 2

El regreso del ogro verde más divertido de las pantallas ocupa un lugar destacado en esta revista. Acompañado por su esposa **Fiona** y su amigo **Asno**, **Shrek** se va a conocer a sus suegros al reino de Muy Muy Lejos.

¡NUEVA SECCIÓN!

DIBUJUEGA A DIBUJAR

Aquí empieza el nuevo y divertido curso de dibujo de ¡DIBUS! Con las técnicas más sencillas para que puedas aprender lo más básico y te conviertas en un auténtico dibuartista.

Pág. 44

CÓMO DIBUJAR MANGA

Con esta nueva sección podrás convertirte en todo un *mangaka* y aprender las técnicas más espectaculares del estilo manga.

Pág. 14

¡NUEVA SECCIÓN!


Los cómics de DIBUS
52
LA DIMENSIÓN DE QUIQUE
Àlex López
La situación se complica, Grompf y Pit
no tienen escapatoria... ¿Qué pasará?
esperes más y descúbrelo ya!
4
LA PANDILLA DE DIBU
Àlex López
10
TOM
Daniel Torres
12
MINI MONSTERS
Ramírez y Estudio Caníbal
30
TALES FROM EGYPT
Andrés Barzi
58
WILFREDO EL CABALLERO
Dario Adanti
58
DINOKID
David Ramírez
64
GRONALDO BOCANADA
EnriqueCarlos
72
PANGIRL
Paula & Crego
80
PEQUEÑO MOSQUITO
Dario Adanti
@FAFNIR98



Nintendo
GAMING 24:7.
GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.es
KIRBY TM & THE AMAZING MIRROR © 2004 HAL LABORATOR, INC. / NINTENDO. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2004 NINTENDO.
LA PANDILLA KIRBY
4 KIRBYS BAJO TU CONTROL, PARA TROCEAR, TRITURAR Y TRIPEARTE A TUS ENEMIGOS.
El caballero oscuro Meta ha roto el espejo mágico, la puerta entre Mirror World y Dreamland. Pero no todo son malas noticias. Kirby se ha multiplicado y ahora tienes a cuatro Kirbys bajo tu control. Solo o con amigos, ayuda a nuestros cuatro héroes a luchar para unir el espejo y restaurar la paz en Dreamland. ¡No te duermas!
KIRBY & THE AMAZING MIRROR
Sólo para Game Boy Advance
LANZAMIENTO:
2 DE JULIO DE 2004
Kirby & The Amazing Mirror
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO EN MOVIPLAYA 2004
Este verano, ¿sabes dónde probar nuevas consolas, espectaculares juegos o conocer los últimos trucos? Entérate en:
www.nintendoplaya.com
@FAFNIR98


LA PANDILLA DE DIBU
Guión y dibujo: Àlex López
BUENO, ¿ESTO ERA LO QUE QUERÍAS, NO?
TÚ Y YO FRENTE A FRENTE, SIN NADIE QUE NOS MOLESTE.
AHORA VEREMOS QUIÉN ES EL MEJOR, BORRÓN.
PAGARÁS POR TODO LO QUE NOS HAS HECHO... ¿EH?
PRIMERO CREO QUE DEBERÍAS SACARLE PUNTA A TU DIBULÁPIZ.
Y TÚ DEBERÍAS ESTIRAR UN POCO ESE DUENDE-TENTÁCULO TAN RETORCIDO QUE TIENES.
¡AAAGH!
¡OH! ¡¿PERO QUÉ PASA?!
¡AHORA PROBARÁS MI BORRÓN-PORTAL HURACANADO!
¡OUCH!
AINK, AINK
¿PERO QUIÉN HAY AQUÍ?
¡INKY, ERES TÚ! ¡ESTÁS BIEN! ¡CON TANTO ALBOROTO TE PERDÍ LA PISTA CUANDO FULMANCHA TE APRESÓ! ¡ME ALEGRO TANTO DE VOLVER A VERTE!
ARF, ARF
¡ARGHH! MIRA LO QUE LE HAS HECHO A MI TENTÁCULO. ESTA ME LA PAGARÁS, DIBU.


BRATZ
Colección Safari Urbano
BAN DAI
¡Las Bratz arrasan la ciudad con la moda más feroz y atrevida que jamás hayas visto!
Colección Días de Sol
Bratz
¡CONSIGUE este exclusivo TELÉFONO BRATZ!
Bratz BOYZ
¡Prepárate para el buen tiempo!
Promoción limitada a 2.000 unidades
Bases depositadas ante notario.
La promoción consiste en: a) 1.500 premios directos b) 500 premios por sorteo. Las condiciones para solicitar el envío de los premios directos así como para la participación en el sorteo, vendrán indicadas en los envases de los siguientes productos de la gama Bratz: "Bratz Días de Sol", "Bratz Boyz Días de Sol" y "Bratz Safari Urbano". (En el envase referido como "Sunkissed summer" y "Wild life")
@FAFNIR98



¡Los canales de televisión han decidido combatir el calor veraniego a fuerza de refrescantes series de animación! Tendrás que darle caña al mando para decidir en qué canal te quedas.

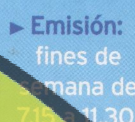
MEGATRIX



Las mañanas más entretenidas de Antena 3, con series muy potentes y presentadores enrollados.

Antena 3

- Oliver Twist
- Gnomos
- Yu-Gi-Oh!
- Jimmy Neutrón
- Gadget boy
- Futurama
- Malcolm in the middle



► Emisión:
fines de semana de 7.15 a 11.30.

ZON@ DISNEY

1

Jimmy, **Ana**, **José** y **Natalia** presentan este programa que incluye series Disney tan geniales como:

- House of Mouse
- Pepper Ann
- Tarzán
- La banda del patio

...además de actuaciones musicales, concursos y actividades.

► Emisión:
fines de semana de 9.10 a 11.15.

MAX CLAN

TELECINCO

Concursos, debates, entrevistas, actuaciones musicales... todo presentado por **Max** y sus colegas **Xeila**, **Kiss**, **Pat**, **Javi** y **Martín**. ¡Ah! Y no hay que olvidarse de las siguientes series animadas:



- UFO Baby
- Hamtaro
- El príncipe Mackaroo
- Los padrinos mágicos
- One Piece



► Emisión:
fines de semana, de 8.00 a 10.45.

www.maxclan.telecinco.es

LA HORA WARNER

1

Las series más desternillantemente divertidas y alocadas para empezar los días del fin de semana.

- Vaca y Pollo
- Tom y Jerry
- Mike, Lu y Og

► Emisión:
fines de semana de 8.00 a 9.10.

LOS LUNNIS

2

Álex y Lucrecia, acompañados de **Lupita**, **Lulú**, **Lucho**, **Lulila**, **Lubina**, **Lutecio**, **Lula** y **Lulo** presentan un programa que incluye las siguientes series:

- La pajarería de Transilvania
- Vaca y Pollo
- Arthur
- Fimbles.

► Emisión:
fines de semana, de 8.00 a 10.45.

KOMBAI & CO.

TELECINCO

Este programa presentado por **Carlos** y **Elena** incluye las secciones Imaginar-t, Reciclar-t, Aventurar-t y Bricomagia, para enseñarnos a todos lo divertido que es hacer manualidades, crear cosas nuevas reciclando objetos viejos, descubrir el entorno natural y hacer trucos de magia [illegible]das!

► Emisión:
fines de semana de 11.15 a 11.45.





SEMANA ESPECIAL SPIDERMAN

Para celebrar el estreno de la segunda peli de **Spiderman**, en Fox Kids dedican una semana a este superhéroe. Así, podrás ver un montón de episodios agrupados por sagas muy emocionantes: **El Duende**, **Los seis guerreros olvidados**, **El retorno de Hidroman**... y, para acabar bien la semana, el sábado emitirán la serie completa **El regreso de Spiderman** y el domingo la saga de **Compañeros en peligro**. ¡Atento a tu sentido arácnido para no perdértelo!

► **Emisión:** del 12 al 18 de julio. De lunes a viernes a las 14.00. Sábado y domingo a las 13.10.

BOB ESPONJA MEGAFASHION

Bob demuestra por qué es uno de los personajes más de moda en todo el mundo. Y es que parece tener un imán para atraer las situaciones más disparatadas sin proponérselo. Es original, imprevisible, adora su trabajo como cocinero en el Crutáceo Crujiente y siempre está pendiente de sus amigos de Fondo Bikini. Bob se enfrenta a situaciones muy reales, aunque las encare a su modo. ¡Conócelo, dibucolega!

► **Emisión:** del 19 al 23 de julio, de 10.05 a 11.00.

EL PLANETA DEL TESORO

En esta futurista versión de **La isla del tesoro**, **Jim Hawkins** es el inagotable joven que protagoniza una fantástica travesía por todo el universo a bordo de un barco alucinante. Aventuras, piratas y un inmenso botín son los ingredientes de **El planeta del tesoro**, un espectacular largometraje de animación. ¡No te lo pierdas, dibucolega!

¡Estreno!
Sábado 17 a las 21.00 en el Fantástico Mundo Disney

LA HORA MARCIANA

Ya no tienes que viajar al otro lado del universo para disfrutar de las series espaciales. En Toon Disney puedes encontrar, en forma de *pack*, las series siderales: **Las aventuras de Lloyd en el espacio**, **Men in Black** y **Buzz Lightyear**.

Mil problemas por resolver y una sola solución: la risa y el humor frente a los villanos de turno del espacio, donde nadie puede oir tus... carcajadas.

► **Emisión:** cada día a las 09.55 y a las 16.05.

COMBO GATUNO

Este canal estrena programación veraniega con la llegada de nuevos episodios de dos de las series más populares: **Doraemon** y **Garfield y sus amigos**.

Las aventuras del gato cósmico y su amigo **Nobita** por un lado y las del casero y gordito felino naranja **Garfield** y sus amigos **Odie**, **Nermal** y **Pooky** llenarán el canal de actividad gatuna.

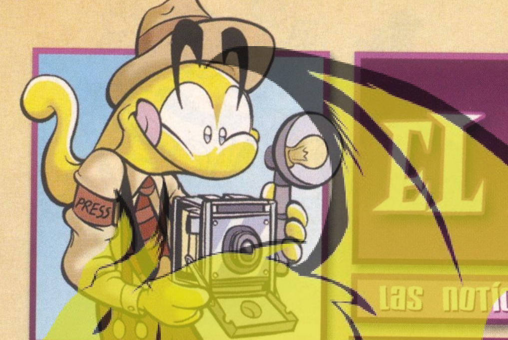
GARFIELD Y SUS AMIGOS

► Estreno: lunes 21 de junio, a las 21.05.
► Emisión: de lunes a domingo a las 21.05.

DORAEMON

► Estreno: lunes 21 de junio, a las 09.50.
► Emisión: de lunes a domingo a las 09.50.

CARTOON NETWORK



EL NOTICIERO PLANET

las noticias más frescas de la redacción de Dibus — núm. 52

mundo mágico

MODA HARRY POTTER

Simultáneamente al estreno de la película, HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN, El Corte Inglés pondrá a la venta una línea de ropa inspirada en la de los personajes de la película. En verano habrá camisetas y pantalones cortos, y en otoño-invierno podremos disfrutar de sudaderas, bufandas, gorros... todo diseñado con la imagen de Harry y sus compañeros.



acontecimientos

BARCELONA

GEN CON

¡LOS MEJORES 4 DÍAS DE JUEGO!

Del 1 al 4 de julio se celebrarán en el Palau Sant Jordi de Barcelona unas jornadas muy especiales para todos los aficionados a los juegos de rol, cartas coleccionables, videojuegos, *wargames*, juegos de tablero, etc. Las GenCon nacieron en Estados Unidos hace 36 años, y en España se han celebrado, con algunas interrupciones, desde mediados de los 90. En estas jornadas te lo podrás pasar en grande, porque habrá montones de partidas de rol, de cartas, presentaciones de nuevos juegos, proyección de pelis... ¡ni un momento de aburrimiento! Ya sabes, dibucolega: si quieres pasarte cuatro días jugando a mil cosas distintas, conocer gente y pasártelo en grande, las GenCon son para ti.

actualidad

MIN LA ESTRELLA DE LAS CAUSAS SOLIDARIAS

A partir de ahora, las causas solidarias tienen una nueva defensora: la pequeña **Min**. **Min** es una personalidad ilustrada, que representa a una niña pequeña muy comprometida con las causas de ayuda a los más desfavorecidos y va a prestar su imagen alegre y carismática a todas las empresas que quieran comprometerse en causas solidarias. Seguro que pronto podrás verla en camisetas, libretas, paraguas y hasta muñecas, dibucolega.



REGALOS SEGUROS CON ELPOZO

Con los minis de charcutería y las salchichas frankfurt y pavo de Elpozo podrás conseguir impresionantes *tattoos*, logotipos y salvapantallas de SHREK 2 para tu móvil, videojuegos de SHREK 2 y consolas Playstation 2. Si coges tu móvil y participas... ¡tendrás un regalo seguro!



DOO WAP Y SHREK 2

Doo WAP te regala en cada unos de sus packs un DOOWI de SHREK 2. ¿Y qué es un DOOWI? Se trata de una pieza saltarina exclusiva de DOO WAP que te permitirá jugar con tus amigos, y si eres hábil, podrás completar la colección rápidamente. ¡Hay 15 diferentes!



ESTRENOS/PELIS

LOS TWEENIES EN EL CINE

Dentro de poco se empezará a rodar en el Reino Unido la película de los TWEENIES, basada en la serie de televisión homónima. Se prevé que el estreno en cine se lleve a cabo durante el verano de 2005 y que sea un gran éxito en todo el mundo. ¡Seguro que los dibucolegas más jóvenes ya tienen ganas de verla!



LUCRECIA Y PINOCHO 3000



De un tiempo a esta parte se ha vuelto habitual que voces famosas doblen a los personajes de pelis de animación. Ése es también el caso de PINOCHO **3000**, en el que la famosa cantante **Lucrecia** da voz al hada **Cyberina**. Además, la artista cubana también ha rodado un videoclip de la canción ***Cúal es la diferencia***, el tema central de esta película que se estrenará el 9 de julio en los cines de nuestro país.

TELEVISIÓN

LAS NUEVAS AVENTURAS DE LUCKY LUKE



Dentro de poco podremos disfrutar de LAS NUEVAS AVENTURAS DE LUCKY LUKE en la mayoría de canales autonómicos españoles. El legendario **Lucky Luke**, el hombre que dispara más rápido que su sombra, regresa con 52 nuevos episodios llenos de aventuras y diversión. **Lucky Luke** vendrá acompañado de todos los personajes de la serie: su fiel caballo **Jolly Jumper**, **Rantanplán** el perro guardián y los malvados **hermanos Dalton.**

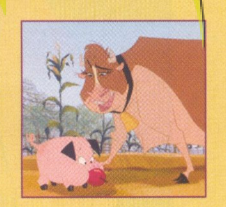
VIDEOJUEGOS

CLÁSICOS DE LA NES EN TU GBA

La consola NES de Nintendo fue la primera que consiguió llevar juegos con la calidad de las máquinas recreativas a las casas de los aficionados. Ahora, la Game Boy Advance SP ha sido remodelada para rendir tributo a la consola NES original, presentando un nuevo diseño inspirado en el original que la hace única. A la vez que la consola, se ponen a la venta una colección de videojuegos clásicos que hicieron historia con la NES: SUPER MARIO BROS., DONKEY KONG, THE LEGEND OF ZELDA, PAC-MAN y BOMBERMAN, entre otros. ¡A jugar!

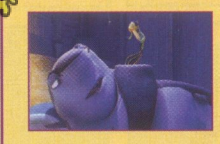
LAS PELIS DE ANIMACIÓN QUE VIENEN

ZAFARRANCHO EN EL RANCHO



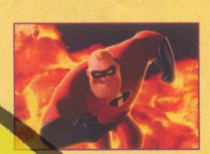
Estreno: 16 de agosto de 2004
Unas vacas valientes y un caballo karateka deciden convertirse en cazarrecompensas para salvar su rancho.

SHARK TALE



Estreno: 8 de octubre de 2004
Una historia de mafiosos protagonizada por peces.

THE INCREDIBLES



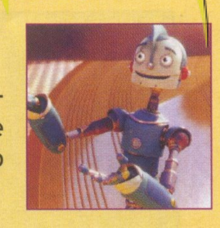
Estreno: 26 de noviembre de 2004
Un viejo superhéroe retirado debe volver a la acción.

POLAR EXPRESS



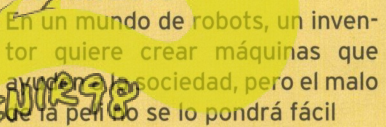
Estreno: 3 de diciembre 2004
Un niño está en la cama intentando averiguar si **Santa Claus** existe o no. De repente, un tren entra en su cuarto y él acaba de pasajero en dirección al Polo Norte.

ROBOTS



Estreno: 2005
En un mundo de robots, un inventor quiere crear máquinas que ayuden a la sociedad, pero el malo de la peli no se lo pondrá fácil

VALIANT



Estreno: 2005
Durante la Segunda Guerra Mundial, una paloma mensajera algo patosa debe entregar un mensaje importantísimo.

MADAGASCAR

Estreno: 2005
Un león, una cebra, una jirafa y un hipopótamo son liberados de un zoo y devueltos a la selva... y no tienen ni idea de qué hacer allí.

NOCTURNA

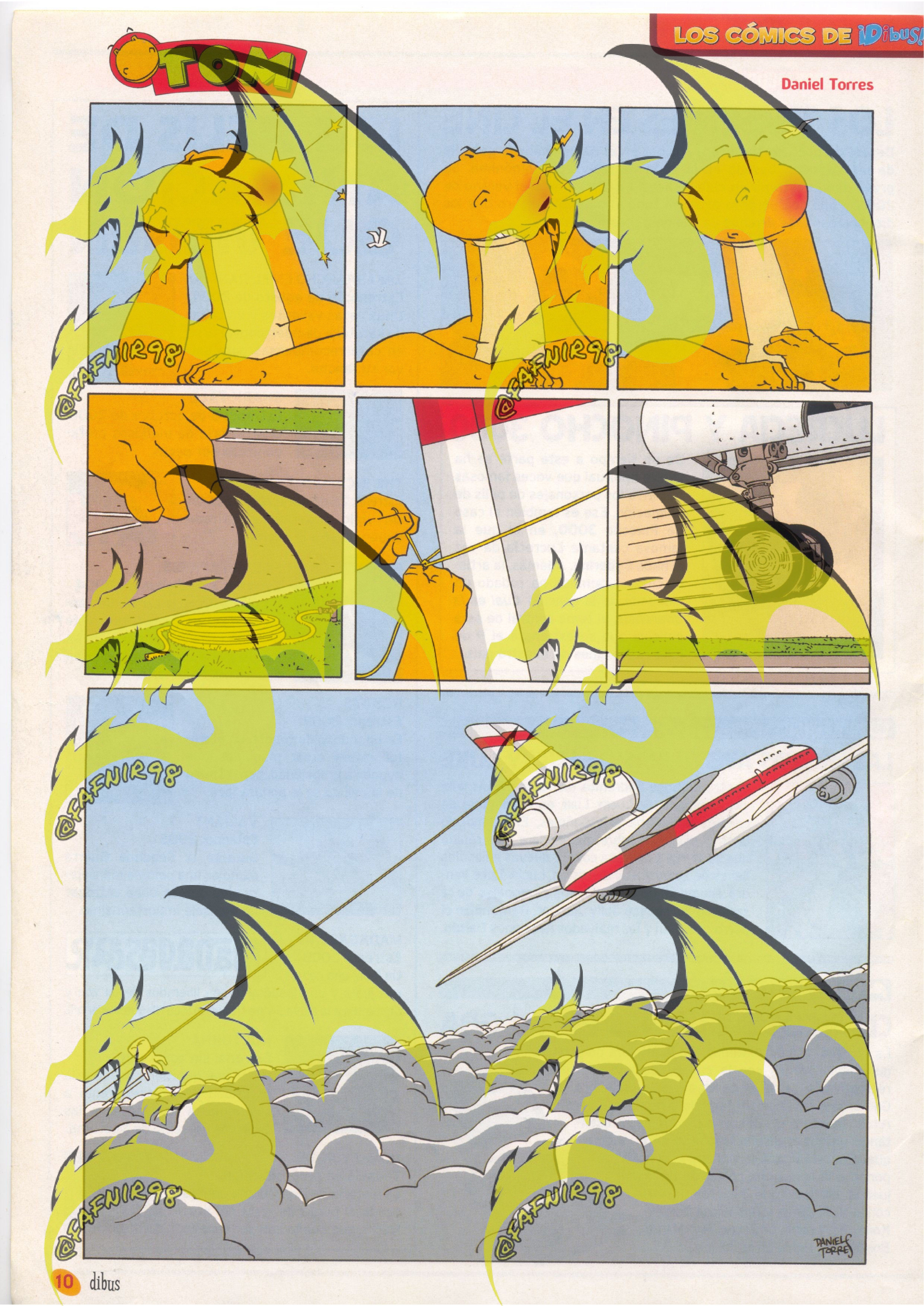


Estreno: sin concretar
Un chaval que tiene miedo a la oscuridad debe hacer frente a sus temores al conocer a las criaturas del reino de Nocturna.

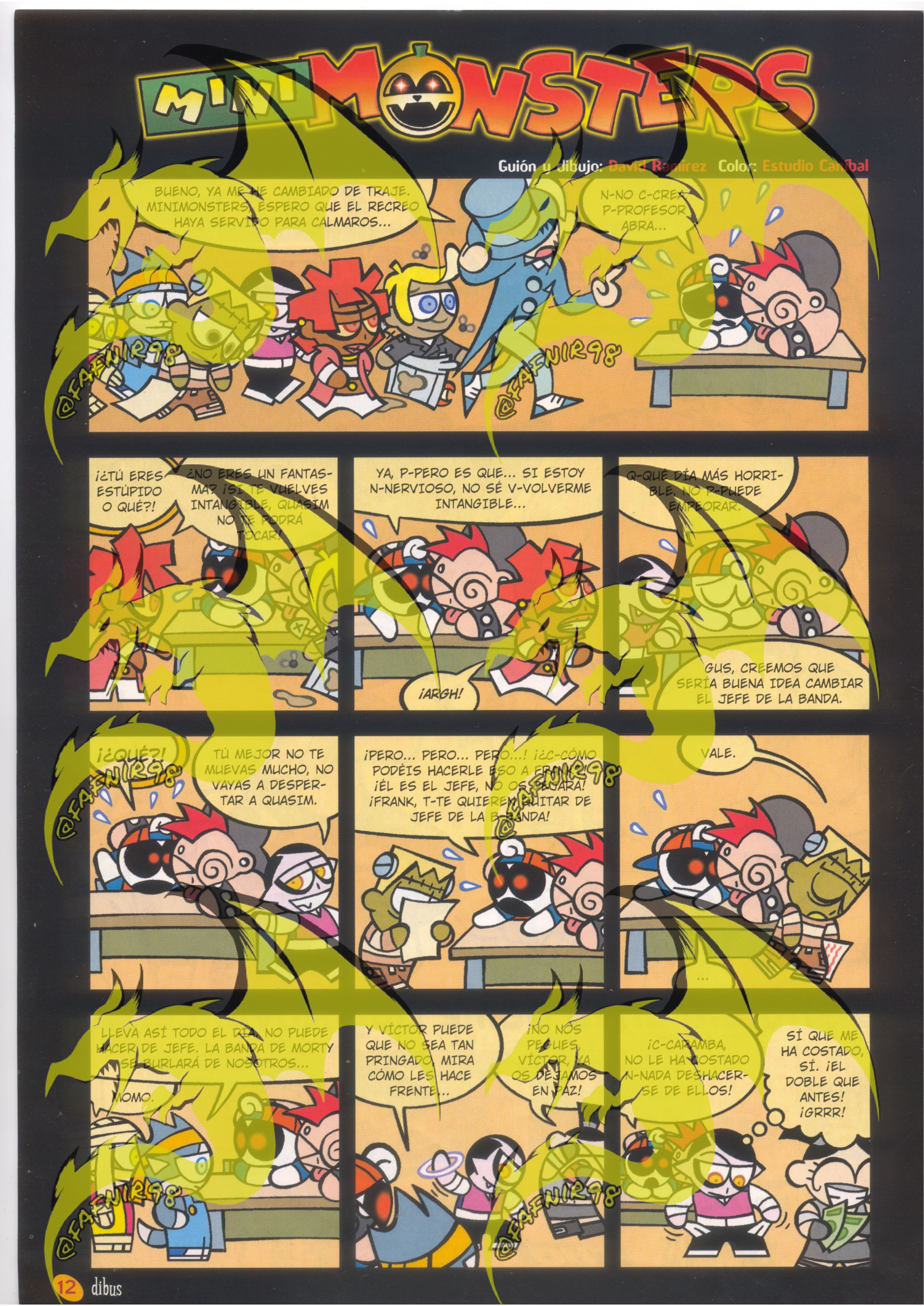
DONKEY.XOTE



Todavía en preproducción
La historia de **Don Quijote** contada desde el punto de vista del burro **Rucio**, que sueña con ser caballo.


TOM
Daniel Torres
DANIEL TORRES


SONIC ADVANCE 3™
¡Disfrútalo en tu Game Boy Advance!
FECHA DE LANZAMIENTO:
18 DE JUNIO 2004
GAME BOY ADVANCE
Publicado por SEGA, distribuido por THQ
SEGA®
www.sega-europe.com
SONIC TEAM
THQ®
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
3+
www.pegi.info
SEGA and Sonic Advance are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION or its affiliates. ORIGINAL GAME © SEGA © SONICTEAM/SEGA, 2004. All Rights Reserved. www.sega-europe.com. Published by Sega Europe. Exclusively distributed by THQ Inc. THQ and its logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, copyrights and/or logos are property of their respective owners.
@FAFNIR98


MINI MONSTERS
Guión y dibujo: David Ramírez Color: Estudio Caníbal
BUENO, YA ME HE CAMBIADO DE TRAJE. MINIMONSTERS, ESPERO QUE EL RECREO HAYA SERVIDO PARA CALMAROS...
N-NO C-CREA, P-PROFESOR ABRA...
¿¡TÚ ERES ESTÚPIDO O QUÉ?!
¿NO ERES UN FANTASMA? ¡SI TE VUELVES INTANGIBLE, QUASIM NO TE PODRÁ TOCAR!
YA, P-PERO ES QUE... SI ESTOY N-NERVIOSO, NO SÉ V-VOLVERME INTANGIBLE...
¡ARGH!
Q-QUÉ DÍA MÁS HORRIBLE. NO P-PUEDE EMPEORAR.
GUS, CREEMOS QUE SERÍA BUENA IDEA CAMBIAR EL JEFE DE LA BANDA.
¡¿QUÉ?!
TÚ MEJOR NO TE MUEVAS MUCHO, NO VAYAS A DESPERTAR A QUASIM.
¡PERO... PERO... PERO...! ¡¿C-CÓMO PODÉIS HACERLE ESO A FRANK?! ¡ÉL ES EL JEFE, NO OS PEGARÁ! ¡FRANK, T-TE QUIEREN QUITAR DE JEFE DE LA B-BANDA!
VALE.
...
LLEVA ASÍ TODO EL DÍA. NO PUEDE HACER DE JEFE. LA BANDA DE MORTY SE BURLARÁ DE NOSOTROS...
MOMO.
Y VÍCTOR PUEDE QUE NO SEA TAN PRINGADO, MIRA CÓMO LES HACE FRENTE...
¡NO NOS PEGUES, VÍCTOR, YA OS DEJAMOS EN PAZ!
¡C-CARAMBA, NO LE HA COSTADO N-NADA DESHACERSE DE ELLOS!
SÍ QUE ME HA COSTADO, SÍ. ¡EL DOBLE QUE ANTES! ¡GRRR!


¡AH! MINIMONSTERS, ANTES DE COMENZAR LA CLASE, OS RECUERDO QUE MAÑANA SE ENTREGA EL TRABAJO DE FINAL DE TRIMESTRE.
TRABAJO FIN DE TRI
¿QUÉ TRABAJO?
HACER O CONSTRUIR ALGO QUE LOS AYUDE A SER MEJORES MONSTRUOS.
¿Y LOS QUE YA SOMOS PERFECTOS, QUÉ?
...
TÚ NO TIENES QUE HACERLO, MISS HIT, PERO A LOS DEMÁS OS AVISÉ HACE DOS SEMANAS, ASÍ QUE IMAGINO QUE TENÉIS BASTANTE AVANZADO EL TRABAJO...
¡YO USARÉ LA MARMITA DE LAS POCIONES DE MI MADRE PARA CONSEGUIR SER MÁS GUAPA!
¿CÓMO? ¿TAPÁNDOTE LA CABEZA CON ELLA?
¿Y TÚ, FRANK?
SEGURO QUE NOS SORPRENDERÁS CON UNO DE TUS INCREÍBLES INVENTOS.
...
¿FRANK?
UN APARATO PARA LA SORDERA SÍ QUE LO HARÍA MEJOR MONSTRUO...
¡¡TE PREGUNTAN POR EL PERFECCIONATOR, IDIOTA!!
HIT
¡EY, ES VERDAD! ¡EL PERFECCIONATOR! SI CONSIGO QUE FUNCIONE MI INVENTO... ¡HENRIETTA SE FIJARÁ EN MÍ!
¡JA, JA, JA! ¡GENIAL! ¡HASTA MAÑANA!
¡EY! ¡QUE LA CLASE NO SE HA ACAB...!
¡BIEEEN! ¡YA NOS PODEMOS IR!
...

CÓMO DIBUJAR MANGA

Este mes profundizamos mucho más en la nueva sección de ¡DIBUS! para aprender a dibujar manga. Atento, porque este mes te enseñamos a crear las caras... ¡Sí, eso que tenemos en la parte de delante de la cabeza, dibuartista!

Materiales extraídos de los libros didácticos CÓMO DIBUJAR MANGA: volúmenes 1, 2 y 12.





LAS CARAS SON LA CLAVE DEL MANGA

El modo en que la cara del personaje está representada es muy importante. Una vez domines distintas expresiones faciales, tu manga tendrá mucho más interés.

Frontal

Perfil



Adapta las formas del ojo, la nariz y la ceja.

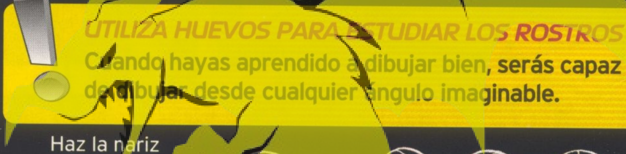
Los ojos se encuentran casi en el centro.

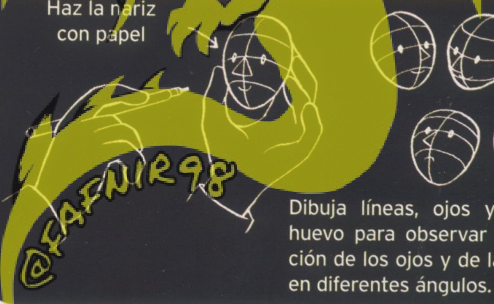


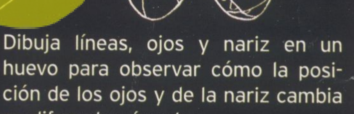
¡Intentémoslo con una esfera!

LAS CARAS DE PERFIL

La posición de los ojos y de la nariz es la misma, aunque la cara esté de perfil. Los rostros cambian dependiendo de las curvas de las cejas, de los ojos y de la nariz.



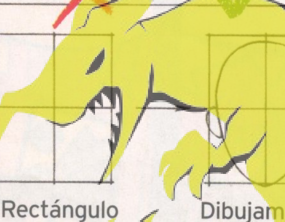




Dibuja líneas, ojos y nariz en un huevo para observar cómo la posición de los ojos y de la nariz cambia en diferentes ángulos.

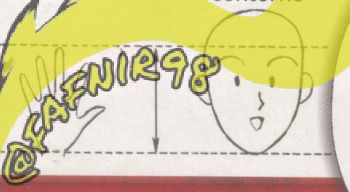
Posición de las orejas





Rectángulo

Dibujamos el contorno



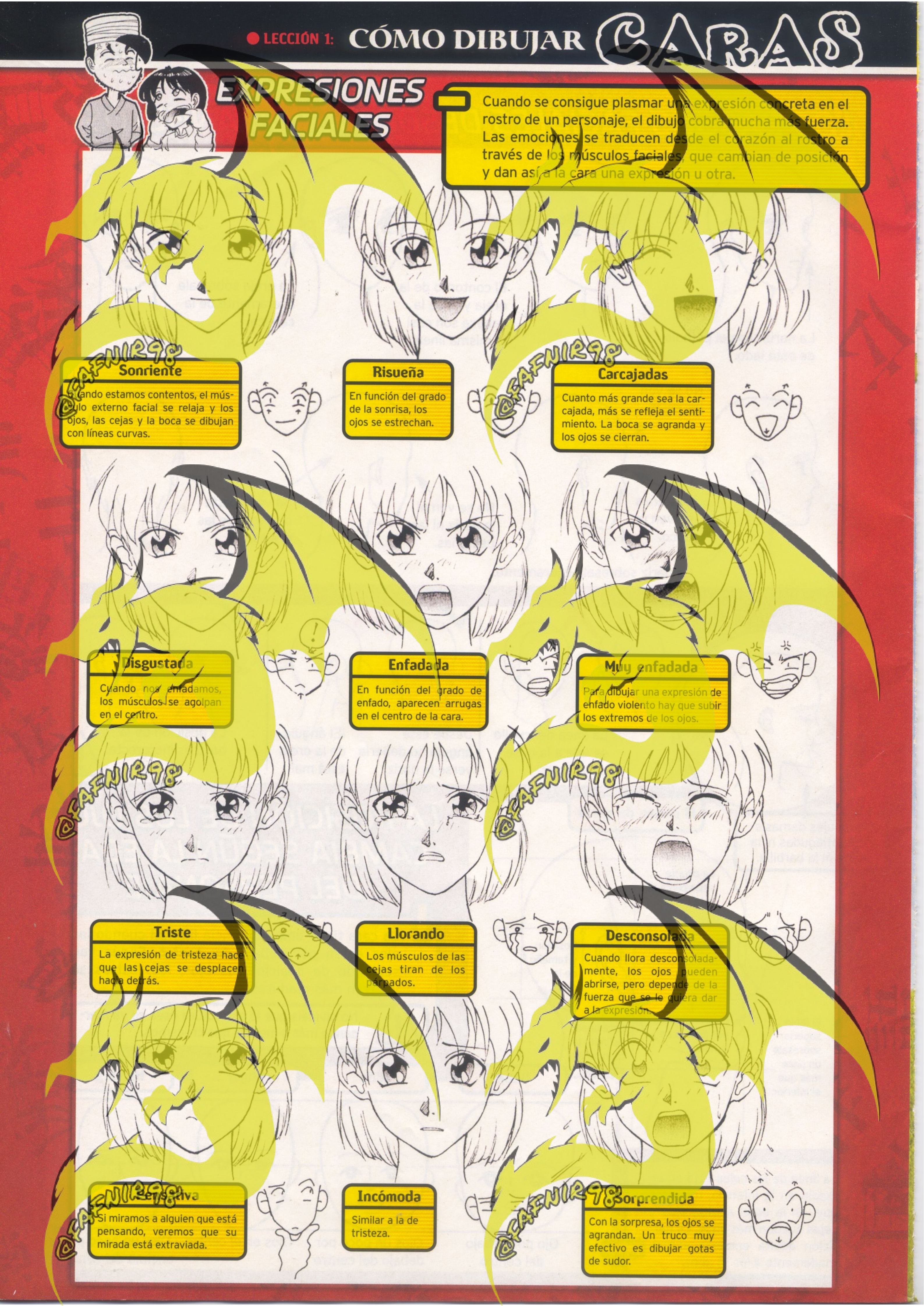
EL LARGO DE LA CARA SUELE SER IGUAL QUE EL LARGO DE LA MANO.

¡CUANDO SE DIBUJA UNA CARA, HAY QUE EMPEZAR SIEMPRE POR DIBUJAR TODO EL CONTORNO!


LOS RASGOS FACIALES DESDE VARIOS ÁNGULOS
La nariz tapa el pómulo de este lado.
El contorno de la oreja y el de la cabeza son casi la misma línea.
La oreja sobresale ligeramente de la cabeza.
No se ven las cejas.
Las pestañas se ven un poco.
La nariz sobresale ligeramente.
No se ven ni la nariz ni las pestañas.
Se ve la parte de atrás de las orejas.
No dibujes demasiado puntiagudas ni la nariz ni la barbilla.
La línea del cuello se une a la base de la oreja.
Desde este ángulo no debería verse la nariz.
¡El ángulo de la oreja está mal!
La posición de la boca es incorrecta.
El rostro de perfil
La ceja se sitúa cerca de esta línea.
Posición y tamaño de la oreja.
El labio superior sobresale un poco más que el inferior.
Esta línea pasa por debajo de la nariz.
Esta línea delimita la mandíbula superior.
LA POSICIÓN DE LOS OJOS CAMBIA SEGÚN LA EDAD DEL PERSONAJE
La cara tiene una apariencia infantil cuando los ojos están por debajo del centro. Según van subiendo de posición los ojos, los rostros se vuelven más maduros.
No olvidéis que la estructura ósea se va marcando más a medida que crecemos.
Bebé
Niño
Mujer
Hombre
Ojo por debajo del centro
Ojos un poco por debajo del centro
Ojos en el centro
Ojos un poco por encima del centro
La línea de los ojos está en en medio en la infancia, mientras que, en la edad adulta, ojos y cejas quedan más altos. La partición adulta empieza aproximadamente a los 16 años.

EXPRESIONES FACIALES

Cuando se consigue plasmar una expresión concreta en el rostro de un personaje, el dibujo cobra mucha más fuerza. Las emociones se traducen desde el corazón al rostro a través de los músculos faciales, que cambian de posición y dan así a la cara una expresión u otra.



Sonriente

Cuando estamos contentos, el músculo externo facial se relaja y los ojos, las cejas y la boca se dibujan con líneas curvas.

Risueña

En función del grado de la sonrisa, los ojos se estrechan.

Carcajadas

Cuanto más grande sea la carcajada, más se refleja el sentimiento. La boca se agranda y los ojos se cierran.

Disgustada

Cuando nos enfadamos, los músculos se agolpan en el centro.

Enfadada

En función del grado de enfado, aparecen arrugas en el centro de la cara.

Muy enfadada

Para dibujar una expresión de enfado violento hay que subir los extremos de los ojos.

Triste

La expresión de tristeza hace que las cejas se desplacen hacia detrás.

Llorando

Los músculos de las cejas tiran de los párpados.

Desconsolada

Cuando llora desconsoladamente, los ojos pueden abrirse, pero depende de la fuerza que se le quiera dar a la expresión.

Pensativa

Si miramos a alguien que está pensando, veremos que su mirada está extraviada.

Incómoda

Similar a la de tristeza.

Sorprendida

Con la sorpresa, los ojos se agrandan. Un truco muy efectivo es dibujar gotas de sudor.


MARVEL®
TRADING CARD GAME
VS SYSTEM™
SPIDER-MAN
VS. DOC OCK
UN MILLON DE RAZONES PARA JUGAR
Prepárate para la Batalla del JCC Definitivo
¡El set de inicio para dos jugadores de Spider-Man vs. Doc Ock presenta a Spider-Man como nunca se ha visto antes! Nuevos aliados y enemigos expanden el campo del Sistema Vs., y te ofrecen una visión a algunas de las cartas que aparecerán en la expansión de sobres este otoño, La Telaraña de Spider-Man. Este set contiene todo lo que dos jugadores necesitan para empezar en el mundo del Universo Marvel. Participa este verano en todo el mundo en el Pro Circuit de UDE de $1,000,000. Tu premio te está esperando.
www.ude.com
UPPER DECK ENTERTAINMENT™
$1 MILLION PRO CIRCUIT
Upper Deck Entertainment, VS. System y los diseños son marcas registradas de The Upper Deck Company, LLC. Marvel y todos los personajes relacionados con los comic books: TM & (c) 2004 Marvel Characters, Inc..www.marvel.com. Superheroes es una marca registrada y co-propiedad. Licenciado por Marvel Characters, Inc. Todos los derechos reservados. Impreso en los EE.UU
@FAFNIR98

SHREK 2

Dándole OTRA vuelta de tuerca a los cuentos

¿Qué es lo que pasa al final de un cuento de hadas? ¿Qué hay después del "y vivieron felices y comieron perdices"? Éste es el original planteamiento de SHREK 2, una película que te hará reír hasta desencajarte la mandíbula.

Seguro que recuerdas la primera peli de SHREK, en la que... ¿¡Cómo!? ¿¡Que has estado viviendo en otro planeta hasta hoy y no la has visto!? Bueno, pues en un momento te hacemos un breve (bueno, no tan breve) resumen:

Shrek es un ogro. Es verde, es feo, huele mal y no tiene amigos. Vive tranquilamente en su pantano y, hasta aquí, ningún problema. Luego está Lord Farquaad. Es un déspota despótico y tirano tiránico extremadamente bajito que quiere deshacerse de todas las criaturas de cuentos de hadas, así que las echa de su reino y las destierra al pantano de Shrek.

A éste no le mola la idea de compartir su pantano y no poder estar tranquilo ni un momento, así que va al castillo de Farquaad a quejarse. Asno, un ídem parlante que no puede callarse ni un segundo, le acompaña.



Farquaad le propone un trato a Shrek: si rescata a la princesa Fiona y la trae para que se case con él, podrá tener de nuevo el pantano para sí solo. Shrek acepta y viaja hasta el castillo en el que la princesa aguarda en una alta torre. Detalle: hay un fiero dragón custodiándola. Shrek y Asno se enfrentan al engendro, que resulta ser una dragona más bien coqueta, y casi acaban chamuscados, pero consiguen huir con la princesa Fiona.

Ahora los personajes más desternillantes de la gran pantalla tienen nuevo compañero: **El Gato con Botas** se une al grupo.



En el viaje de vuelta, **Shrek** y **Fiona**, se enamoran. Cosas que pasan. Pero no todo puede ser tan fácil: **Fiona** tiene un secreto. Resulta que una maldición hace que se convierta en ogro por la noche. Oye, lo dicho, esas cosas pasan, que nadie es perfecto.

Total, que por un malentendido, **Shrek** y **Fiona** se enfadan y ella se va con **Farquaad** para casarse. Pero claro, **Shrek** se da cuenta de lo tonto tonto tonto que ha sido al dejar escapar a la chica de su vida y decide ir a por ella con la ayuda de **Asno** y la dragona del castillo. Y claro, como los cuentos de hadas tienen que acabar bien, y éste, aunque sea un poco desmadrado, no es una excepción, pues **Shrek** y **Fiona** acaban juntos... y ogros los dos.

Esta dragona le chamuscó el trasero a Shrek en su misión de rescate.

EL REINO DE MUY MUY LEJOS

En **SHREK 2**, y como para demostrar que puedes sacar al ogro de la charca pero no la charca del ogro, **Shrek**, **Asno** y **Fiona** emprenden un viaje al reino de Muy Muy Lejos, que es lo más opuesto que cabe imaginar a un lodazal.

Muy Muy Lejos es la antítesis del mundo de **Shrek**. Él no se preocupa por su imagen y vive la vida a su modo, sin importarle lo que piensen los demás. Y, ¿qué es lo opuesto a eso? Beverly Hills (Hollywood), el símbolo de estar pendiente de la propia imagen, el estatus, la riqueza... Un entorno totalmente incompatible con la forma de ser de **Shrek.**

El Reino de Muy Muy Lejos es: la capital del *glamour* del mundo de los cuentos de hadas. Es donde tienen sus palacios las grandes celebridades como **Blancanieves** o **Cenicienta**. Cuando **Shrek** y sus amigos llegan allí, son como turistas que llegan a Hollywood por primera vez. A **Fiona** le alegra haber vuelto a casa, **Asno** está excitado y sólo le falta ponerse una camisa hawaiana y llevar una cámara colgada al cuello. En cuanto a **Shrek**, no se siente muy a gusto: un ogro debe estar en su charca y no en un sitio lleno de piscinas y estrellas de cuentos.

Los creadores de la película han añadido un montón de guiños visuales en los "decorados" del reino de Muy Muy Lejos: muchos establecimientos son "reflejos" en el mundo de los cuentos de hadas de comercios reales, desde famosas cadenas de cafeterías hasta tiendas de moda o establecimientos de comida rápida.



LOS NUEVOS PERSONAJES

Los padres de Fiona

El padre de Fiona es el rey de Muy Muy Lejos y ama mucho a su hija, pero tiene que cuidar de otros intereses, y el ogro no encaja en sus planes. En cambio, la madre de la princesa es la típica reina de cuento de hadas, que sólo quiere que su hija sea feliz. Es más tolerante que su marido.

El Hada Madrina

Aparece, como era de esperar, flotando en una burbuja y poniéndose a cantar pero lo que viene después es más inesperado: resulta que el Hada es la ambiciosa madre del Príncipe Azul y que sólo utiliza su varita mágica para cumplir sus propios deseos según le conviene. No se trata de un hada dulce, suave y benévola, sino más bien al contrario. Es un hada un poco diva y quiere que su hijo se case con la princesa Fiona, aunque Shrek se entromete en sus planes.

El Gato con Botas

El latino y elegante Gato con Botas es un inteligente matador de ogros que podría convertirse en un formidable rival de Shrek, pero el destino quiere que unan sus fuerzas. El Gato es exuberante, con un gran sentido del honor y una gran personalidad que no se corresponde con su cuerpo. En realidad parece un adorable gatito al que uno tiene ganas de acariciar...

LAS VOCES

Al igual que en la primera peli, en SHREK 2 se ha contado con actores muy famosos para prestar sus voces a los diversos personajes. Así pues, la versión original cuenta con las voces de **Mike Myers (Shrek)**, **Eddie Murphy (Asno)**, **Cameron Díaz (Fiona)**, **Antonio Banderas (Gato con Botas)**, **John Cleese (el Rey)**, **Julie Andrews (la Reina)** y **Rupert Everett (el Príncipe Azul)**. Para la versión en castellano, **Shrek** y el **Asno** cuentan con las voces del popular dúo cómico **Cruz y Raya**, mientras que el **Gato con Botas** cuenta con la voz original, es decir, la de **Antonio Banderas**.



Antonio Banderas -El Gato con Botas-

Juan Antonio Muñoz -Shrek-

José Sánchez -Asno-

LOS CÓMICS

Cuando una película tiene el éxito con el que cuentan SHREK y SHREK 2, no es nada extraño que sus personajes den el salto a diferentes medios. En el caso que nos ocupa, el huraño y verde ogro protagoniza junto a **Asno** y **Fiona** las páginas de un cómic americano. Además, curiosamente, dicho cómic está dibujado y entintado por **Ramón Bachs** y **Raúl Fernández**, dos artistas españoles.

El Príncipe Azul

Es el príncipe soñado por toda princesa... y él es el primero en repetirlo. Cree que es guapo, sexy, atlético y audaz, y que no hay mujer que pueda resistírsele. Sólo le preocupa su imagen y la cosmética, y vive en un mundo en el que únicamente cuentan la belleza y el éxito. Quiere casarse con una princesa que ya está casada, pero eso es lo de menos. Es un mimado y un egoísta. Vive exclusivamente para lo que quiere conseguir, pero al mismo tiempo es un niño de mamá.



LA TECNOLOGÍA

Hacer una película de animación por ordenador no es nada fácil, dibucolega. En SHREK 2, artistas y técnicos han trabajado codo con codo para conseguir poner la tecnología más moderna al servicio de la historia más divertida. Y cuando han encontrado un reto que no se podía solucionar con la tecnología existente... ¡han desarrollado una nueva! Algunas de las cosas más difíciles de hacer en animación por ordenador son que el cabello parezca real y que la iluminación resulte natural. Los técnicos y artistas de PDI/DreamWorks (los creadores de SHREK 2) lo han conseguido admirablemente.

Éstos son los genecillos que han creado el mundo de SHREK para que lo disfrutes y pases un rato inolvidable.

Los chicos de Dreamworks se lo han currado mogollón para que el mundo de SHREK luzca a la perfección.

Fíjate en el detalle del pelo. Es espectacular... ¡Hasta creo que sé qué marca de laca utiliza el Príncipe!

LA LUNA DE MIEL DE SHREK Y FIONA

Shrek y Fiona, como toda pareja de recién casados que se precie, han hecho un relajante viaje de novios en el que han visitado un montón de lugares interesantes.



La pareja más feliz del mundillo 3D tuesta su verdosa piel con el sol de la Costa Brava.

¿Son Felipe y Letizia? ¡No! Son Shrek y Fiona en la Plaza Mayor de Madrid.

CURIOSIDAD

Si alguna vez te plantas en Florida, no te pierdas los Estudios Universal... porque, además de un montón de maravillas por visitar, podrás ver la espectacular entrada al recinto. ¡Un Shrek gigante te da la bienvenida!


LOS KAOKAO
CONTRA MR. ZUEÑO
Cola Cao PRESENTA
¡Mi Roncotronik ya eztá a punto!
ZZZZ
Zuz ronquidoz harán que loz niñoz ze queden zin fuerzas y ze duerman, ¡je, je!
Voy a probarlo al parque de atracciones.
Los niños en peligro están.
Los niños mucho Cola Cao necesitarán.
¡Ya tenemos el antídoto!
¡Al parque de atracciones vamos!
¿Seguro que aquí podemos aparcar?
¡Al malvado encontré!
ZZZZZ


¡Malvado!
¡Dejadme en paz! ¡Eztoy zin energía y tengo zueño!
¡Feo!
¡GLU, GLU, GLU!
AAAAAAAAAAAAAAAAA
Nada mejor para energía tener.
¡TATATÁN!
Nuestro turno es.
¡AAHHH!
¿Y Mr. Zueño?
Por una temporada molestarnos no podrá.
Cola Cao
PODER te DARÁ
@FAFNIR98

PINOCHO

Los cuentos clásicos son universales, y por eso se pueden explicar muchas veces y de muchas maneras distintas sin que pierdan su esencia. Ya sea en un libro o en el cine, ambientada en el pasado o en el futuro, la historia de Pinocho siempre será la de un niño que busca su lugar en el mundo.

EN EL FUTURO...

Gepeto es un genial inventor de la ciudad de Scamboville que crea a **Pinocho**, un pequeño robot con la personalidad de un niño de carne y hueso. **Pinocho** es alegre, imaginativo, curioso, inocente... pero también algo testarudo, lo que le meterá en más de un lío.

Para el viejo y entrañable **Gepeto**, **Pinocho** es mucho más que una criatura creada por él: es casi el hijo que nunca ha tenido... **Pinocho** no deja de sorprender por sus increíbles habilidades y por una incansable curiosidad ante todo lo que le rodea, pero, con su buen corazón, el pequeño robot está dispuesto a cualquier cosa para conseguir el sueño de su creador: convertirse en un niño de verdad.

Pronto surge un problema: **Scamboli**, el alcalde, está celoso del inventor, aunque tiene una hija maravillosa. El noble **Gepeto** no comparte ese sentimiento de odio, sino que más bien se compadece del alcalde, lo que, evidentemente, enfurece más a **Scamboli**. Está claro que este siniestro personaje no alberga buenas intenciones y, valiéndose de sus esbirros **Rodo** y **Cab**, va a poner en más de un apuro a **Pinocho**.

¿Conseguirá el pequeño **Pinocho** convertirse en un humano de verdad? ¿O, como en las buenas historias clásicas, el protagonista no acabará obteniendo lo que quiere, sino lo que realmente necesita?



▶ Este Pinocho del futuro tiene un aspecto totalmente cibernético.



3000

PINOCHO 3000 es una coproducción entre España, Francia y Canadá, una apuesta de Filmax por la animación 3D que tanto ha gustado al público de todo el mundo en producciones como BUSCANDO A NEMO o SHREK 2.

ESTRENO EN CINE 9 JULIO

Gepeto

Un gran genio, un poco despistado, que no puede dejar de inventar cosas: un sinfín de creaciones tan caprichosas como divertidas. Al crear a **Pinocho**, se ha regalado a sí mismo un hijo.

Scamboli y Marlene

El alcalde de Scamboville es un político codicioso que, obsesionado por la tecnología, destruye todas las zonas verdes para construir edificios de hormigón. No soporta a los niños.

Marlene es la hija de **Scamboli** y la única persona que se atreve a reprenderle por su conducta.

Cab y Rodo

Estos dos atontados robots son los esbirros de **Scamboli**. **Rodo** suele mostrarse malhumorado y cascarrabias con su compañero **Cab**, que es torpe y juguetón y, en realidad, carece de malas intenciones.

Cyberina

Es un ser mágico en medio de un mundo de fría tecnología, un hada buena y llena de vida que sale de la nada para sacar a **Pinocho** de apuros y guiarlo en su intento de convertirse en humano.


CONCURSO
EL CÓMIC DEL LECTOR
MANLEY
EN LOS SUBURBIOS URBANOS "MAÑARADA" SE ENFRENTA A SU PEOR ENEMIGO "EL SADICO"
¡TE VAS A ENTERRAR SADICO, TOMA!...
¡¡AMARADA!!
¡AAAAH! ¡ESO
¿PORQUÉ NO SALE?...
¡FRAG!
¡AY!
COF
PLAS!!
MIS AMIGOS: MORE, GUTI, JOSE, BERRI, ARE, GUILLE, JAVI, DACO Y
A LA CLASE DE 2ºA DEL INSTITUTO LÁZARO CARRETER Y POR SUPUESTO A ¡DIBUS!
Ganador
Marcos Rojas Moreno
Rivas-Vaciamadrid, Madrid.
Marcos, el chiste que nos mandas nos ha gustado a todos. Está muy bien narrado. El detalle del plano final del "malo" remata perfectamente la broma. Sólo un detallito: procura que los textos no se salgan de los bocadillos.
¡Felicidades, has ganado un fabuloso lote de cómics de Norma Editorial y ceras Manley!
Artistazos, recordad que tenéis que enviarnos vuestros chistes, tiras y cómics a:
Concurso
EL CÓMIC DEL LECTOR
Revista ¡Dibus!
Passeig de Sant Joan, 7.
08010 Barcelona
MANLEY
www.manley.es
Las ceras de los artistas
MANLEY
24
MANLEY
15
MANLEY
48
72
CERAS Acuarelables


DIBU CONCURSO
4-Ever Best Friends
¿Quieres tener amigas de dos en dos? Si tu respuesta es ¡Sí!, éste es tu concurso. BEST FRIENDS, las amigas inseparables con las que te lo pasarás en grande. ¡No esperes más y participa!
SORTEAMOS 10 cajas con 2 muñecas
¿Quieres ganar una?
Dibuja dos nuevas BEST FRIENDS con mucho color.
BANDAI
ENVÍANOS TU DIBUJO JUNTO CON UNA FOTOCOPIA DE ESTE CUPÓN CON TUS DATOS A:
DIBUCONCURSO BEST FRIENDS
Revista Dibus!
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona
¡Tienes hasta el 31 de julio!
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué personaje de dibujos animados es tu preferido?
DIBUCONCURSO BEST FRIENDS
Dibuja dos nuevas BEST FRIENDS con mucho color.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:


Tales FROM EGYPT
VISITA EXTRATERRESTRE
POR ANDRÉS BARZI
JE JE
crack
CRASH
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
THE END
@FAFNIR98



SHREK 2
LA AVENTURA CONTINUA.
¡CONSIGUE TU JUEGO YA!
Explora escenarios sacados de la película y nuevas localizaciones con todos los personajes que ya conoces.
Tú decides en todo momento con qué personaje jugar y qué habilidades utilizar.
Disfruta del modo multijugador con 3 amigos tuyos.
PlayStation 2
XBOX
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO GAMECUBE
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
ACTIVISION
DREAMWORKS
Luxoflux
Vicarious Visions
KnowWonder
activision.com
shrek2thegame.co.uk
Shrek is a registered trademark of DreamWorks L.L.C. Shrek 2, Shrek Ear Design and Shrek "S" TM & © 2004 DreamWorks L.L.C. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Game code © 2004 Activision, Inc. and its affiliates. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. Console versions developed by Luxoflux. Game Boy Advance™ version developed by Vicarious Visions. PC version developed by KnowWonder. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are trademarks and/or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
Game Boy Advance™, PC and Wireless features may vary. Screenshots taken from PlayStation®2 computer entertainment system gameplay.
PC CD
3+
www.pegi.info



La NUEVA página de los SIMPSON

por Alfons Moliné

Los Simpson constituyen todo un mundo lleno de curiosidades. ¿Quieres enterarte de las más divertidas? ¡Pues empieza a leer!

SE ACERCA EL DVD DE LA 4ª TEMPORADA

Mientras aquí ya contamos con las tres primeras temporadas de Los Simpson en DVD, en EE.UU. acaba de aparecer el esperado *pack* de la 4ª temporada, que incluye los episodios emitidos en 1992-93. En total, 506 minutos de diversión con Homer y compañía, como siempre acompañados de jugosos extras: introducción de **Matt Groening**, entrevista con el productor de la serie **James L. Brooks**, escenas suprimidas, anuncios protagonizados por Los Simpson, etc. En resumen, todo lo necesario para que se nos haga la boca agua en espera de que dicho *pack* aterrice en España tarde o temprano...

LOS SIMPSON EN TU COCINA

Recientemente, la cadena de pizzerías a domicilio Telepizza ha creado una promoción en la que, por cada pedido superior a 18 euros, regala vasos, jarras y tazas decorados con Los Simpson. Además, por cada uno de estos objetos se entrega un cupón; reuniendo tres de los mismos se puede conseguir un set de desayuno compuesto de cuatro platos y cuatro bols, todos con la efigie de nuestra familia favorita. A pesar de que cuando leáis estas líneas la campaña estará acabando –termina el 1 de junio– habrá sido todo un exitazo, por lo que no sería de extrañar que Telepizza volviera a regalar en un futuro próximo más objetos con Los Simpson. ¡Estad al loro!

ENTREVISTA CON MARGE

Después de haber sido proclamada "madre del año" en el Reino Unido, como descubríamos en ¡Dibus! nº 50, **Marge Simpson** sigue siendo noticia: Maxim, una revistas muy popular de EE.UU., le ha dedicado en su número de abril una entrevista exclusiva. Entre las preguntas más curiosas que se le hacen destaca: "*¿Cómo se mantiene en tan buena forma una madre de tres hijos?*", a lo que **Marge** contesta: "*Cuando estás casada con* **Homer**, *no hay exceso de comida. Los chicos y yo nos peleamos por las sobras*". Y acaba con: "*¿Cuál es el secreto de tu alta y reluciente cabellera?*", cuya respuesta es: "*Uso levadura; luego la pongo al horno a 180º durante media hora*". Desconocemos si alguien ha decidido tomarse en serio esta fórmula para hacerse un peinado "à la **Marge**"...

LOS SIMPSON ALREDEDOR DEL MUNDO

HOY: ALEMANIA

Sin duda alguna, en Alemania todos piensan que Los Simpson son realmente "*gut*" (buenos); tal vez porque a los telespectadores germanos les debe de hacer gracia que un paisano suyo, **Uter**, sea alumno de la escuela de Springfield. Allá "multiplícate por cero" se traduce por "*Friss meine Shorts!*" ("cómeme los calzoncillos", traducción literal del original inglés "*eat my shorts*"). Como recordaremos, en el episodio **Burns vende la central nuclear**, el jefe de **Homer** quería jubilarse y vender la central a una compañía alemana, pero al final se lo pensó mejor y no lo hizo. De no haberse echado **Burns** para atrás, quién sabe qué pinta tendrían **Homer** y sus compañeros comiendo salchichas todo el día...

GALERÍA DE PERSONAJES

Nombre: Otto Mann.

Primera aparición: En el episodio de la 1ª temporada La odisea de Homer.

Profesión: Conductor del autobús escolar de Springfield. También ha conducido la furgoneta de donantes de sangre, el autobús de jugadores ancianos del casino, el piscinamóvil, etc.

Relación con los Simpson: Gran amigo de Bart, incluso le permitió alojarse en el garaje de su casa cuando perdió (temporalmente) su empleo.

Récord de conductor: Quince accidentes y ni una sola víctima.

Aficiones: Tocar la guitarra. Gran apasionado del Heavy Metal.

Romances: Tuvo una novia, **Becky**, que conoció durante el famoso festival rock de Woodstock, pero la dejó porque tuvo que escoger entre el Heavy Metal y ella.

LA FRASE DE LA PIZARRA

Ahora resulta que **Bart** es un peligro público con las tijeras. ¡Seguro que habrá dejado a media clase pelada al cero!



MINI QUIZ

¡Y seguimos con las preguntas! Mientras no exista todavía el "premio Nobel de Simpsonología", aquí tenéis un lugar para entrenaros por si un día se decide crearlo y queréis presentaros como candidato...

1. El apellido de soltera de Marge es...
   a) Bouvier
   b) Boyer
   c) Bogart
2. En un episodio, a Los Simpson les regalan un elefante vivo y coleando. ¿Cómo lo consiguieron?
   a) Fue un obsequio del Sr. Burns
   b) Bart lo ganó en un concurso de la radio
   c) Lisa se lo trajo de un viaje a África
3. ¿Cómo se llama el gato de Los Simpson?
   a) Bola de nieve
   b) Bola de pelos
   c) Bola de grasa
4. ¿Cómo se llamaba el cuarteto que creó Homer con sus amigos?
   a) Los relamidos
   b) Los sulfurosos
   c) Los solfamidas
5. ¿A qué tenía miedo Marge? (aunque consiguió superarlo)
   a) A navegar en barco
   b) A subir en ascensor
   c) A volar en avión



SOLUCIÓN AL MINI-QUIZ
1-a; 2-b; 3-a; 4-c; 5-c

DONALD
70 ANIVERSARIO



DONALD, UN PATO FAMOSO POR SUS TRAVESURAS Y SUS RABIETAS. ¡A VECES SE LE PONE LA CARA TAN ROJA COMO EL LAZO QUE LLEVA AL CUELLO!

EL PRIMER PATO

Donald apareció por primera vez en la historieta animada LA GALLINITA SABIA en 1934. Sus primeras palabras fueron: *¿Quién? ¿Yo? ¡Oh, no! Tengo dolor de panza*, y desde entonces ha conquistado las sonrisas del público a lo largo de varias generaciones. ¿Hay alguien que no le conozca? Seguro que tus padres y hasta tus abuelos se han reído con sus patochadas, porque Donald ha aparecido en siete películas de animación (más que cualquiera del resto de personajes creados por Walt Disney, incluido Mickey). Es presumido, cascarrabias, bastante patoso y le encanta gastar bromas pesadas que casi nunca acaban según lo planeado. Y siempre vestido de marinerito.

FAMILIA NO HAY MÁS QUE UNA

Aunque el personaje de Donald fue animado originalmente por Art Babbitt y Dick Huemer, el verdadero padre de Donald es un dibujante de la Disney llamado Carl Barks.

En 1938, los sobrinos de Donald aparecen por primera vez en pantalla en la película titulada LOS SOBRINOS DE DONALD. ¿A que era fácil, dibucolega? En esta ocasión, Juanito, Jorgito y Jaimito se comportan como auténticos angelitos patudos caídos del cielo a escobazos. Vamos, que su tío Donald sobrevive de milagro a tanta travesura. Y ya sabes que son unos trillizos tan parecidos que sólo se diferencian por el color de la ropa: Juanito viste de rojo, Jorgito de azul y Jaimito de verde.

Tío Gilito, el colérico y supertacaño tío de Donald, nace en las páginas de los cómics de Carl Barks, aunque no salta a la fama hasta 1967 con el estreno de su largometraje SCROOGE MC DUCK AND MONEY.

Por fin, todos en familia protagonizan PATO AVENTURAS: EL TESORO DE LA LÁMPARA PERDIDA (1990).

DE PROFESIÓN: PATOSO

Tanto en la pequeña como en la gran pantalla, Donald se ha dedicado a mogollón de cosas: ha sido bombero, músico ambulante por los caminos de Méjico, *jockey* y hasta campeón de golf, aunque siempre ha dejado la huella de su mala pata.

Como recluta ha estado a las órdenes del sargento Pete Patapalo. ¿Qué hizo? Pues pelar patatas en la cocina del cuartel y hacerse invisible con una pintura *top secret* del ejército. Para que veas.

El pobre pato tampoco se da mucha maña conquistando a Daisy. Le regala siempre ramos de flores marchitas.

Pero atención, porque con su parodia de Hitler en DER FUEHRER'S FACE ("*La cara del Führer*") (1943) consiguió un merecido Oscar de Hollywood.

DIBUJA A DONALD:



No te fallaré

El pato Donald ha tenido cantidad de compañeros durante tantos años de actuaciones en la pantalla:

- El gallo Pancho Pistolas y el loro José Carioca actúan con él en dos fantásticos largometrajes: Saludos Amigos (1943) y Los Tres Caballeros (1945).
- Dos buenas piezas, las ardillas Chip y Chop, le dejan sin merienda en Rico Festín (1947).
- Roger Rabbit y compañía en la película ¿Quién engañó a Roger Rabbit? (1988).

Su media naranja

La novia de Donald es una patita coqueta y peligrosilla. Claro, si no, ¿cómo se van a aguantar el uno al otro? Ella apareció por primera vez como mejicana y con el nombre de Donna Duck en 1937, aunque pronto fue rebautizada como Daisy, que también empieza por "D" y significa *Margarita* en inglés. A mí me gusta más, ¿y a ti, dibucolega?

Y de postre...

...pues vente de fiesta para celebrar el cumpleaños del pato Donald. Sí, porque el próximo 9 de junio, este pato furioso cumple 70 años. ¡Qué barbaridad! Así que lo celebrará por todo lo alto en Disneyland® Resort Paris.

Imagínate: todos sus amigos Disney reunidos en un desfile especial para la ocasión, música, una tarta enorme y una gran sorpresa final. ¿Qué, te apuntas?

Auténticas obras de arte

Estos cuadros los podrás encontrar en la exposición Duckamenta en Disneyland Paris, con el motivo del setenta aniversario de Donald.

Leonardo da Vinci, "La Gioconda"

Rafael, "Los querubines" de la sixtina Madonna.

Toulouse-Lautrec, "Divan Japonais"



Yu-Gi-Oh!
Campeonato Nacional

El pasado 15 de mayo tuvieron lugar en Madrid los más apasionantes enfrentamientos entre los duelistas más expertos... ¡y sólo uno se alzó con la victoria final!

El marco del acontecimiento fue el hotel NH Sanvy, en el mismo centro de la ciudad. Duelistas de diferentes lugares de España acudieron para medir sus fuerzas con mazos perfectamente diseñados para batir a sus oponentes.

Después de que todos los participantes rellenaran el registro de sus barajas, empezó el torneo, con un total de 29 participantes. La competición tuvo dos partes: primero se jugaron 4 rondas de torneo suizo, con lo que sólo se clasificaron los 16 mejores. A continuación se jugó un torneo eliminatorio con esos 16 participantes: en cada ronda, la mitad de ellos quedaban descartados... y es que sólo los dos mejores podían acceder al duelo definitivo.

La final enfrentó a **Christian Soledispa** con **Rodrigo Togores**. Después de un intenso duelo, este último se alzó con la victoria.

¡Felicidades, Rodrigo! ¡Eres un fenómeno!

Christian Soledispa con Rodrigo Togores (finalista y ganador respectivamente)

Los chicos de Upperdeck obsequiaron con unos premios realmente impresionantes a los participantes:

Ganador
- Viaje y alojamiento pagados al Campeonato Mundial que tendrá lugar en Los Ángeles.
- 24 sobres de la ampliación Labyrinth of Nightmare
- reproductor de DVD portátil + colección de DVD Yu-Gi-Oh!

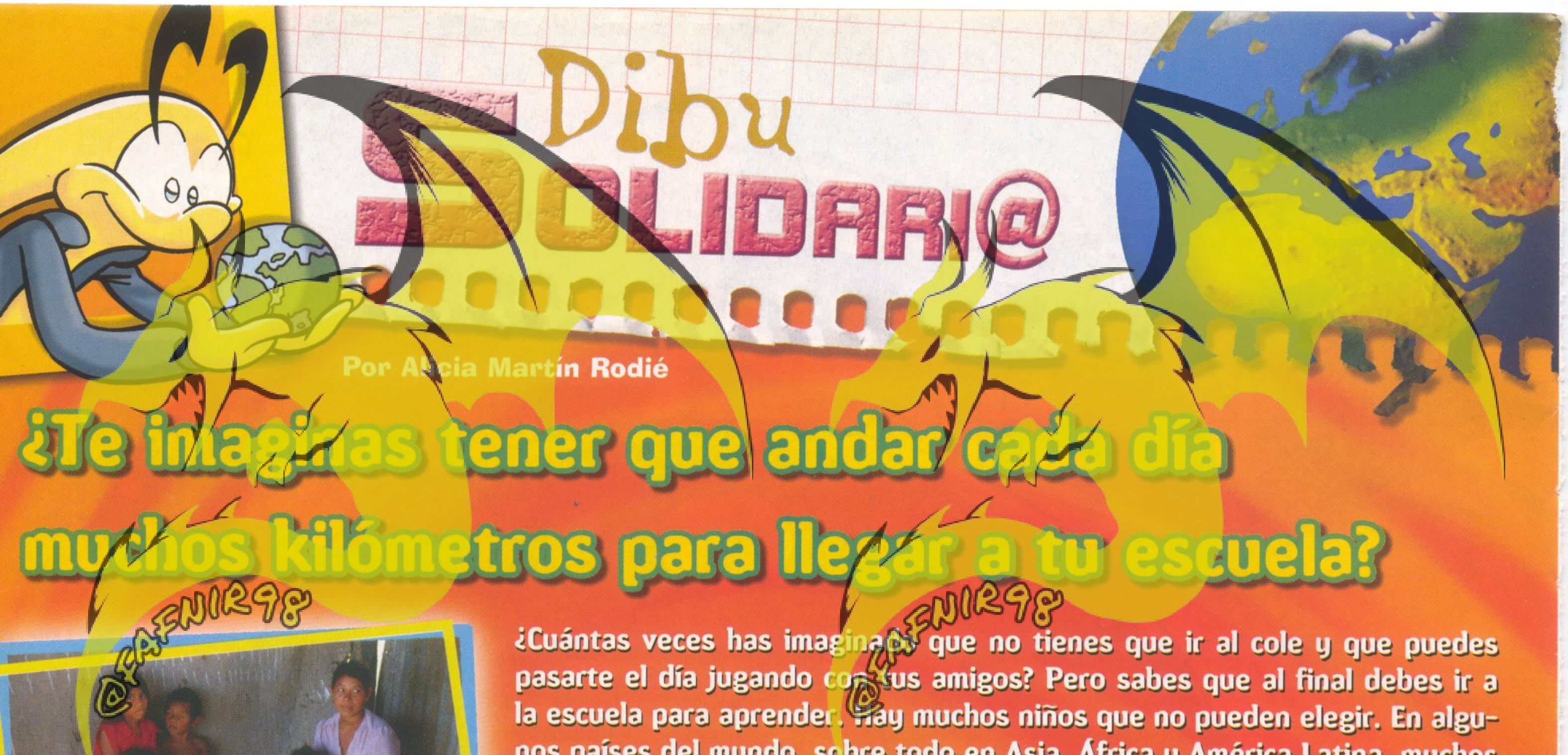
Finalista
- 16 sobres de la ampliación Labyrinth of Nightmare
- Una Playstation 2 + juego Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses

Tercer y cuarto clasificados
- 12 sobres de la ampliación Labyrinth of Nightmare
- Una GameBoy Advance + juego Yu-Gi-Oh! World Championship 04

Del quinto al octavo clasificado
- 10 sobres de la ampliación Labyrinth of Nightmare
- Juego de PC Yu-Gi-Oh! Power of Chaos - Yugi

Del [illegible] decimosexto clasificado
- [illegible] sobres de la ampliación Labyrinth of Nightmare


AUNQUE NO OS LO CREÁIS...
... ESTA VEZ ÉL NO TIENE LA CULPA
Shinchan
La Película
OPERACION RESCATE
ESTRENO
25 JUNIO
Luk Internacional S. A. presents "TIP AND Run PIG HOOF BATT an original story by Yoshito Usui
Written & ected by Keiichi Hara · Director of Animation: Tsutomu Mizushima · Director of Charaters: Katsun Noriyuki Tsutsumi · Character Designer: Katsunori Hara · Set Designer: Masaaki Yuasa
Art Director: Ken Kawai, Toru Koga · Director of Photography: Toshiyuki Umeda · Recording Di Akira Ohkuma · Film Editor: Hajime Okayasu · Effects: Akihiko Matsuda
Music: Toshiyuki Arakawa, Shinji Miyazaki · Producer: Hitoshi Mogi, Kenji Ohta, Taka riuchi · Produced by SHIN-EI Animation, Asatsu D.K., TV Asahi
© 1998 Usui Yoshito / Futabasha / Shin Ei Animation / TV Asahi
www.luktv.com
LUK INTERNACIONAL S.A.
Shinchan
DOLBY STEREO



Dibu Solidari@

Por Alicia Martín Rodié

¿Te imaginas tener que andar cada día muchos kilómetros para llegar a tu escuela?

¿Cuántas veces has imaginado que no tienes que ir al cole y que puedes pasarte el día jugando con tus amigos? Pero sabes que al final debes ir a la escuela para aprender. Hay muchos niños que no pueden elegir. En algunos países del mundo, sobre todo en Asia, África y América Latina, muchos niños tienen que andar kilómetros y kilómetros para poder llegar a la escuela. En sus pueblos no tienen médicos, ni hospitales ni colegios. Y si quieren aprender a leer y escribir tienen que levantarse muy pronto por la mañana, cuando aún es de noche y hace frío. Manos Unidas es una ONG que ayuda a estos niños para que puedan estudiar, igual que tú.

¿Cómo viven estos niños?

En estos países los niños tampoco pueden ver la tele ni jugar con la consola. No tienen agua del grifo ni se pueden bañar cada día. Son pueblos muy pobres y viven en muchos casos de la agricultura y la ganadería. Estos niños no tienen las mismas oportunidades que uno de nuestro países y los países ricos no ayudan a mejorar la vida de los más pobres.



¿Cómo les ayuda Manos Unidas?

Manos Unidas



Manos Unidas lleva 45 años ayudando a los países y pueblos más necesitados del mundo. Allí, Manos Unidas colabora construyendo escuelas, hospitales, pozos, etc., para que los niños y sus familias tengan unas mejores condiciones de vida. Para poder llevar a cabo esta labor humanitaria, Manos Unidas cuenta con las donaciones de miles de personas que creen en su trabajo.

Manos Unidas ayuda a construir escuelas para que los niños de países pobres puedan estudiar.

Conócelos a través de Internet

Manos Unidas tiene un periódico solidario *on line* donde puedes encontrar información, entrevistas, animaciones, vídeos... todo lo que quieras saber sobre esta ONG, los países del Sur y la solidaridad lo encontrarás en **www.manosunidas.org**

Los Mosquis son los protagonistas de los vídeos de dibujos animados sobre la globalización. Las escuelas pueden solicitarlos gratuitamente a Manos Unidas.


DiBU
CONCURSO
Tak
Y EL PODER JUJU
Ayuda a Tak a salvar a su tribu recuperando las piedras lunares que ha robado el mavado Tlaloc. Una aventura en la selva con un montón de obstáculos, peligros y un héroe muy valiente.
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
Sorteamos:
10 videojuegos Tak y el poder Juju para PS2
y
10 videojuegos Tak y el poder Juju para GBA.
¿Quieres ganar uno?
Dibuja a Tak
con las piedras lunares.
PROEIN
www.proein.com
NICK GAMES
www.nickelodeon-es.com
THQ
Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
Dibuconcurso
Tak y el poder Juju
Revista ¡Dibus!
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona
¡Tienes hasta el 31 de julio!
Contesta a la siguiente pregunta:
¿Qué es lo que más te gusta de ¡Dibus!?
Dibuconcurso Tak y el poder Juju
Dibuja a Tak con las piedras lunares.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
¿Qué plataforma quieres?:
PS2
GBA
@FAFNIR98



Una chica malhumorada... ¡muy malhumorada! ¡Judy Moody!

¿Quién es esta chica rubia, de no más de diez años, que parece que siempre esté enfadada? Es **Judy Moody**, dibucolegas, la protagonista de una nueva serie de libros que os hará reír a mandíbula batiente. La pobre **Judy** es una chica normal que, como todos, tiene que levantarse pronto por la mañana para ir a la escuela y también soportar a su hermano pequeño que, para qué engañarnos, es un poco pesado. Y por si ir a la escuela no fuese suficiente para ponerla de mal humor, tiene que aguantar no haber ido de vacaciones a ningún lugar conocido y que su hermanito encuentre nada más y nada menos que una roca lunar... ¿Quién podría aguantar todo esto con una sonrisa en la cara? Pero eso no quiere decir que **Judy** no se lo pase bien, porque ya sea en clase, haciendo un *collage* que refleje su verdadera personalidad en casa, tramando un plan que la convierta en una persona famosa, o en la calle, liderando una manifestación para defender la naturaleza, **Judy** siempre está dispuesta a enfrentarse con los problemas de cara... y refunfuñando un poco, que si no, no sería **Judy Moody**.

Claro que **Judy** no está sola, y siempre tiene a su alrededor a sus coleguillas y a su familia, que pueden hacer que las peores cosas sean un poco soportables: **Rocky** es su mejor amigo, y está dispuesto a acompañarla donde haga falta (incluso a la tienda de la esquina) por su amistad; **Papá**, siempre absorto en sus crucigramas; **Mouse**, la anciana gata que hace compañía a la familia **Moody** y, cómo no, **Stink**, el hermanito de **Judy**, que la acompaña a todas partes y no la deja ni a sol ni a sombra.

¿Queréis saber más de las aventuras de **Judy**? Pues conseguid las cuatro novelas que ha escrito **Megan McDonald**, ilustradas por el divertido **Peter H. Reynolds**, y podréis pasar un buen rato con vuestra nueva mejor amiga.

Judy Moody: lectura superdivertida que hará que te lo pases pipa, dibucolega.

Para los fans de **Pangirl** y el humor locuaz de **Mafalda**.

- **Autora:** Megan McDonald
- **Editorial:** Alfaguara Infantil

LIBRONOTICIAS

Los escritores **Lucía Etxebarría**, **Juan Marsé** y **Antonio Gala**, entre otros, han hecho una buena obra y se han unido para escribir los cuentos del volumen AVENTURAS CON MIS MEJORES AMIGOS, con los que quieren concienciar a todos los niños de España de la responsabilidad de tener un animal de compañía. Y es que los animales no son juguetes...

Después del éxito de las adaptaciones cinematográficas de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS y HARRY POTTER, es indudable que la fantasía está más de moda que nunca, por lo que ya han empezado la adaptación de la saga RUNELORDS, escrita por **David Farland**... una de las historias más épicas de los últimos años, de la que pronto os informaremos con más detalle.

LA OSCURIDAD: VUELVEN LOS CHICOS ELEGIDOS

Los personajes que **Marianne Curley** creó en LOS ELEGIDOS vuelven en la segunda parte de esta trilogía: **LA OSCURIDAD**. Los **Guardianes del Tiempo** son una serie de chicos elegidos para evitar que la Historia deje de existir, pero no lo tiene nada fácil, ya que la temible **Diosa del Caos** busca venganza... y quiere destruir a **Isabel** y **Ethan**, los jóvenes protagonistas, por ser los causantes de la destrucción de su amado **Marduke**. Empieza una aventura trepidante donde la magia y el misterio se encuentran a la orden del día... y donde un error puede ser fatal.

Para los fans de las aventuras de **Harry Potter**.

- **Autora:** Marianne Curley
- **Editorial:** Salamandra



Hace mucho tiempo que los hechiceros desaparecieron de la Tierra, por lo que la magia, los seres de ultratumba y los fantasmas parecen cosa de cuentos de vieja... excepto porque la verdadera sabiduría, la que esconden los verdaderos hechizos, se encuentra en enigmas que nadie sabe resolver. En este mundo, **Patricia McKillip**, ganadora dos veces del Premio Mundial de Fantasía, lo que ya es un sinónimo de calidad, presenta la historia de tres hermanos huérfanos: **Morgon**, **Eliard** y **Tristan**, que, a pesar de su juventud, son herederos al trono de Hed. **Morgon**, el mayor, quiere reconquistar la corona que una vez perteneció a sus antepasados... y por ello va a poner en peligro a todo el reino y a sus hermanos. La única forma de salir victorioso de su misión es convertirse en el **Maestro de Enigmas**, descubrir quién es el **Portador de Estrellas** y qué desatará que está atado. En resumen, una gran novela de aventuras de una fan declarada de **J.R.R. Tolkien**.

TOP 10 DIBULIBRO

Harry Potter repite en el número 1. Con su nueva película, el mago del rayo en la frente está en el candelabro... esto, candelero.

1. **HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX**, J.K. Rowling, Salamandra.
2. **ARTEMIS FOWL. EL CUBO B**, Edin Colfer, Montena.
3. **CUENTOS DE TODOS LOS COLORES**, J.M. Hernández - A. Sainz, RBA.
4. **EL ANILLO DEL PRÍNCIPE**, Bjarne Reuter, Salamandra.
5. **LA SONRISA DE MONA RATISA**, Geronimo Stilton, Destino.
6. **DIARIO ROJO DE CARLOTA**, Gemma Lienas, Destino.
7. **LOS OJOS DEL LOBO**, Care Santos, SM.
8. **BESITOS DE CHOCOLATE**, Lucrecia, El Aleph.
9. **LION BOY - EL SECUESTRO**, Zizou Corder, Destino.
10. **LA VENGANZA DE LOS NIÑOS CU-CU**, Javier Gregori, Siruela.



DIBUGAME

por José María Jiménez

¡Por fin están aquí las vacaciones! Eso quiere decir que, a partir de ahora, vas a tener más tiempo para echar una partida a tus juegos favoritos. Prepárate, porque el verano llega cargado de novedades y de títulos que no te puedes perder.

Shrek 2

Shrek 2 te transporta al particular mundo de cuento de hadas de la película, en el que deberás controlar a un grupo de cuatro personajes de los diez que hay para elegir. Haciendo uso de sus particulares habilidades (la fuerza ogresca de Shrek, las patadas de Asno o las manzanas podridas de Caperucita) conseguirás resolver con éxito los puzzles, derrotar a peligrosos monstruos y, en definitiva, llegar a tu destino: el Reino de Muy Muy Lejos.

A través de múltiples escenarios, Shrek y sus compañeros sortearán peligros y repartirán de lo lindo.

¡Encontrarás Shrek 2 en todas las plataformas!

El juego consta de once niveles más cinco extras a los que podrás acceder reuniendo unas fotos especiales. También puedes coleccionar diferentes objetos como monedas de oro, judías mágicas, barriles de TNT... que te ayudarán a superar diferentes retos.

Athens 2004

¡Preparados, listos... a darle al *pad*! Prepárate para machacar los botones del mando de tu PS2, porque los Juegos Olímpicos de Atenas ya tienen su versión consolera oficial. Si quieres sentir la fuerza de la competición junto a los mejores atletas del mundo, no hay duda: Athens 2004 es tu juego. Ambientadas en siete instalaciones fielmente reproducidas de la realidad, las más importantes disciplinas de los Juegos Olímpicos están a tu alcance para que te conviertas en la nueva estrella del deporte mundial: desde modalidades de natación hasta las principales pruebas de atletismo y más carreras de las que puedas resistir. Athens 2004 te sumerge de lleno en la acción con unos gráficos impresionantes plagados de detalle. ¿Quién dijo que jugar a los videojuegos no es un auténtico deporte!?

GAME-NOTIX

>> Si tienes conexión *online* vas a alucinar con Eye Toy: Chat. Usando la misma cámara que los anteriores juegos de la serie, ahora puedes conocer nuevos amigos a través de divertidas salas de *chat*, con mensajes personales y conversación en tiempo real, y participando en minijuegos con los que usarás tu consola como un avanzado sistema de videoconferencia.


TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES
¡LLEGAN LAS NUEVAS
TORTUGAS NINJA!
FIGURAS DE 12 cm
GIOCHI PREZIOSI
Teenage Mutant Ninja Turtles ® © 2003 Mirage Studios, Inc. Teenage Mutant Ninja Turtles ®, Leonardo ®, Michelangelo ®, Donatello ®, Raphael ®, Splinter ®, Shredder ® and April O'Neil ® are registered trademarks of Mirage Studios, Inc.
All rights reserved. Used with permission. Based on characters and comic books created by Peter Laird and Kevin Eastman.
@FAFNIR98



Dibujuega

a dibujar

Textos y dibujo: Isidre Monés

Isidre Monés es dibujante e ilustrador desde hace muchos años. Ha trabajado en cómics, libros de texto, cuentos ilustrados y juegos para editoriales de todo el mundo.

Un gran juego

Posiblemente tu juego preferido. Y es que llevas con él la tira de tiempo. Empezaste a dibujar antes de darle al balón o a los videojuegos.

No sabías leer...

ni escribir y ya llenabas de garabatos cualquier papel que cayera en tus manos.

Algunas veces...

no encontrabas papel... y pillabas una bronca que no veas.

Ha pasado el tiempo...

y, con él, un montón de cosas y un montón de juegos. Pero tú sigues con el juego del dibujo. Te ha dado grandes satisfacciones, rotundo éxitos...:

...y algún que otro problemilla.

Pero es tuyo

Divertido. Barato (un lápiz y un papel, ya me dirás). Lo llevas donde quieres y puedes compartirlo. Lo dicho, un gran juego. Para mí, el mejor. Siempre lo ha sido. Por eso soy dibujante: para poder jugar a dibujar toda la vida.


No sólo tú...
y yo empezamos a dibujar antes que a escribir: le pasó a la humanidad entera. Dibujar es de las primeras cosas que hicieron nuestros antepasados...
...algunos, la última.
Más tarde...
cuando sólo unos pocos sabían leer, los dibujos daban toda la información y contaban las historias.
YO DE JOVEN PINTABA MURALLAS.
NO ME DIGAS...
¡MALDITAS GUERRAS!
Han pasado siglos...
y ahí sigue el juego de ser dibujante.


En resumen:
si éste es tu juego preferido.
Si nunca te ha pasado algo así...
Si contemplar estas cosas
no te desanima...
Si siempre estás dipuesto a aprender...
¡Tú también puedes ser dibujante!
Aunque claro:
con un cierto método, mucha práctica y ejercicios por un tubo...
DIBUJANTES... ¡CHORRADAS!
PUES YO DE JOVEN...
¡TÚ TE CALLAS!
¿PRÁCTICAS? ¡¿EJERCICIOS?! ¿NO QUEDAMOS QUE DIBUJAR ES UN JUEGO?
Y lo es...
ya lo verás. Aprender a dibujar cada vez mejor es un juego muy divertido.
@FAFNIR98
46 dibus


Dibujuega
a dibujar
A veces
las pelis...
nos cuentan aventuras de héroes y villanos del cómic que cobran vida: persiguen a sus creadores y a veces les resuelven los problemas. Los dibujantes que salen en estas pelis tienen todos algo en común: viven en lujosos estudios, disfrutan de hermosos jardines con piscina y siempre en la puerta les espera un cochazo. ¿Realmente vive así un dibujante?
¡JELOU!
Yo diría...
que el oficio de dibujar es más parecido a esto...
YA LE LLAMAREMOS.
EDITORIAL
¡NO SE ME OCURRE NADA!
NO LLEGO, NO LLEGO...
Y encima te pagarán por ello... aunque no esperes hacerte rico.
¡VAYA PANORAMA!
¡HAN EDITADO MI CÓMIC!
Tranquilo...
las satisfacciones llegarán.
¿Y el método?
¿Conoces a algún músico o deportista que no practique horas y horas? En un dibujante, el ojo y la mano deben coordinarse a la perfección. Esto requiere mucha práctica... ¡pero no tiene por qué ser aburrido!

Taller de escritura

Texto de **Antoni Guiral**
Ilustraciones de **Paco Cavero**

Lápices afilados para abocetar la página, bolígrafos o rotuladores listos para tomar notas, un modesto procesador de textos en tu ordenador... ¿Lo tenemos todo? ¡Ah, falta lo más importante, nuestra imaginación!



Recordarás que el mes pasado hablábamos de lo que es un guionista de cómics y de ciertos truquillos para estar al quite y que no se nos escapasen las ideas. Ahora, joven, como diría un profesor de universidad, han sonado los clarines que anuncian la hora de la verdad (por favor, que nadie se inspire en esta forma de hablar para poner texto en los cómics, gracias).

Empecemos por la tira

Cimentemos nuestra casa sobre la base y abordemos la realización de una tira (¿qué pasa, somos guionistas, no? Hay que escribir con propiedad), o sea, de una historieta narrada en tres o cuatro viñetas.
Para empezar, una decisión: o la historia es, digamos, "realista", y habitualmente se desarrolla en unas cuantas tiras, o nos quedamos con el género humorístico y hacemos algo que empieza y termina en una misma tira. No es por desanimaros, pero de entrada aparcaremos la primera opción; es demasiado compleja para empezar.
Es decir, vamos a narrar una anécdota corta y divertida, que empiece y acabe en la misma tira. Tres o cuatro viñetas y, para los fans del manga, añado: la lectura será de izquierda a derecha y dispondremos las viñetas de forma horizontal. Luego, el que quiera, que las remonte de arriba abajo y tendrá una tira "a la japonesa".

Una anécdota con sentido

En una tira se cuenta algo anecdótico. Se plantea una acción sencilla o un intercambio de diálogos breve. Pero no cualquier cosa, sino algo que tenga sentido, que cree una situación cómica, sea visual o un juego de palabras. No vale lo de empezar un chiste a medias y no terminarlo. Por poner un ejemplo: un niño anda buscando por casa uno de sus juguetes y no lo encuentra; se oye a su padre que se pega un batacazo; el niño pasa junto al padre, recoge su juguete y le da las gracias por haberlo encontrado; la cara del padre está a punto de explotar de la rabia.

Alguien busca algo y otra persona lo encuentra sin querer gracias a un costalazo. Situación cómica (el golpe en sí mismo); situación irónica (la forma de encontrar algo perdido); situación de recochineo (el niño ni se inmuta).

Situémonos







Agudiza tu sentido común cuando pienses en el guión de la tira. Si se trata de una situación que se desarrolla en algún lugar, es importante que ese lugar y los personajes se vean bien, por lo que utilizaremos básicamente planos completos (el personaje de pies a cabeza, un fondo sencillo) y evitaremos que los diálogos sean extensos: nada de tostones. Las tiras de situación son más bien gráficas (hay que pensar en el dibujante, que no se diga) y hasta pueden llegar a ser mudas si somos lo suficientemente hábiles. Las viñetas son pequeñas, y si un personaje se enrolla perdemos el efecto visual y chocante de la anécdota. De la misma forma, atentos a los planos que escojáis: nada de virguerías, siempre cosas sencillas.

Un principio y un final

Ahora, a por una historieta corta y completa. Para empezar, nada mejor que decidir el número de páginas de nuestro cómic (cuatro, por ejemplo) y enchufarnos de nuevo al sentido común. Una historieta corta ha de tener, por este orden: planteamiento, nudo y desenlace. Tranquilos, no os asustéis. El planteamiento es, pongamos por caso, la presentación de los personajes y el "problema" al que se enfrentan; el nudo es la explicación de cómo avanza ese problema y la actitud de los personajes hacia él; y el desenlace es cómo se resuelve (o no) el citado problema.

Es decir, que al final de la historia hay que "cerrar" el caso, bien sea ofreciendo una explicación, bien sea recurriendo al tópico del final abierto, con libre interpretación del lector.



Plano a plano

Cuando te plantees el guión, no está de más visualizarlo de alguna manera. Haz bocetos de cada viñeta: te servirán para decidir los planos, saber dónde se pueden colocar los bocadillos y si los diálogos son excesivos para el tamaño de los bocatas, comprobar que la historia se entienda y "encajarla" en el espacio del que dispones, que ahora es de 4 páginas. Ojito con las viñetas que pones en cada página. No te plantees una batalla marcial entre dos luchadores a razón de dos viñetas por página, porque no hay tiempo ni para empezar.

Mejor que cada página tenga de 5 a 8 viñetas; así no hay necesidad ni de viñetas muy pequeñas ni de virtuosismos gráficos que, a veces, en absoluto ayudan a comprender la narración de una historia. Y recuerda que tú eres el creador del cómic; es decir, que tú decides los planos y la forma de contar la historia, y también que tienes a tu disposición todo tipo de planos, desde el general hasta el de detalle, el primer plano, el medio, etc. Cada acción necesita de un plano concreto. Una batalla permite cambiar constantemente de plano para ganar dinamismo, pero a veces es bueno dejar un diálogo en dos o tres viñetas con un simple plano-contraplano de las cabezas parlantes.

DESCRIBIR LOS DETALLES

Vamos a escribir el guión literario. Atento. En primer lugar, apuntas el número de página y el de viñeta dentro de cada página (si es una tira, basta con el número de viñeta). Luego, describes lo que se ve en la viñeta y el plano correspondiente de la acción. Hay que saber situar a los personajes, de manera que si habla más de uno se coloquen de izquierda a derecha (suponiendo que no estés con un manga, claro), hay que describir con cierto detalle el lugar en el que están. No seas demasiado genérico, tipo "un bar", pero tampoco hace falta que seas en exceso descriptivo, tipo "agarra un vaso transparente, de los de agua, de 15 cm de alto, de forma casi ovalada, con el culo doble, en el que se lee la marca ACME y con un ribete floreado como contorno".

Es importante describir el plano, así como la situación de los personajes y del fondo, para evitar malentendidos.

OJO A LOS DIÁLOGOS

Después de describir la acción y el plano, indica qué personaje habla y reproduce los diálogos. Detalles básicos que hay que tener en cuenta con el tema de los diálogos, que son muy importantes. Uno: revísalos muchas veces, léelos en voz alta, a ver cómo suenan; reescríbelos las veces que haga falta, que en la reescritura está siempre la esencia; piensa que en una historieta resulta casi contra *natura* un bocadillo de la cabeza con un tocho de diálogos inmenso. Hay que sintetizar; tus diálogos no deben contar lo que estamos viendo, porque los lectores no son tontos; abstente de diálogos innecesarios o demasiado tópicos, que no ayudan en nada a la narración; procura evitar los típicos cartuchos de "Al día siguiente...", "En ese momento..." e indicaciones semejantes; no seas excesivamente trascendente si utilizas diálogos en cartuchos, de esos que teóricamente sirven para que avance la acción de forma paralela, mientras muestras en el dibujo algo distinto al texto, pero que se complementan. Y un último detalle, dibuguionista: cuidado con las faltas de ortografía, que quedan fatal una vez se ha rotulado el diálogo. Si utilizas un procesador de texto, recuerda que seguramente habrá algún tipo de corrector.

Esperamos que estos consejos, fruto de certeras y profundas reflexiones, te hayan servido de algo. Y ahora, ¡a guionizar!


Nintendo
GAMING 24:7
LLEGA LA DIVERSIÓN MÁS SALVAJE
TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2003.2004 Nintendo © Nintendo / TV TOKYO • ASHIPRO • DENTSU
@FAFNIR98
¡SALTA A LA JUNGLA!
Donkey Kong ha sido secuestrado por el malvado capitán K.Rool y sólo tú puedes rescatarle. Entra en acción y, a la cabeza de la familia Kong, lánzate contra los malvados Kremlins. Reúne bananas, revienta barriles y monta rinocerontes saltando a través de 38 niveles de aventura en la jungla. ¡Un juego bestial!
DONKEY KONG COUNTRY 2
Sólo para Game Boy Advance
Lanzamiento: 25 de Junio 2004
GAME BOY ADVANCE
DONKEY KONG COUNTRY 2
GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.es
NINTENDO EN
MOVIPLAYA 2004
Este verano, ¿Sabes dónde probar nuevas consolas, espectaculares juegos o conocer los últimos trucos? Entérate en:
www.nintendoplaya.com


LA DIMENSIÓN DE QUIQUE
Guión y dibujo: Álex López
PERFECTO, VICKY. NUESTRO PLAN CONTINÚA ADELANTE. EL AMO ESTÁ ANSIOSO POR HACERSE CON EL CONTROL TOTAL DE LAS DIMENSIONES.
Y, VISTO QUE TIENES LA SITUACIÓN CONTROLADA, ENSEGUIDA ENVIAREMOS NUESTRAS TROPAS E INICIARÁN LA INVASIÓN, POR FIN.
JE, JE, JE. ES QUE SOY LA MEJOR.
¡SUÉLTAME!
AHORA O NUNCA, RUGUIDIERO. ¡VAMOS ALLÁ!
¡¡NO DEJAREMOS QUE TE SALGAS CON LA TUYA, VICKY!!
¡YA TE TENGO, PITER!
¡EH, PERO DE DÓNDE HABÉIS SALIDO?
¡VICKY, PERO QUE PA... ZZRXTT!
LO SIENTO PITER. RECUERDA QUE YO SIEMPRE TE DEFENDÍ, PERO AHORA...
ADELANTE, RUGUIDIERO, SI ÉSTE ERA REALMENTE EL MOTIVO DE MI VIAJE, HAZ QUE CUMPLA MI MISIÓN.
NO ME HACE MUCHA GRACIA TENER QUE COMERTE, PITER. PERO TODO SEA POR RECUPERAR LA MEMORIA.
¡AHHHHGG! ¡NO ME TIRES DEL PELO!
TRANQUILO, GROMPF. HASTA SIEMPRE, AMIGOS.
JE, JE, JE.
ÑAM, ÑAM.
¡NO, NO LO HAGAS!
¡¡¡QUIETO TODO EL MUNDO, ESTO ES UNA INVASIÓN DIMENSIONAL!!!
¿QUÉ HACEMOS, QUIQUE? ESTO SE PONE FEO Y PARECE QUE GROMPF NO REACCIONA...
PODRÍA SER PEOR, CRÉEME. PODRÍAS TENER SENTADA ENCIMA DE TI A UNA GORILA DE 300 KILOS.
¡¡GRRRRR!!
@FAFNIR98


SHONEN JUMP'S
YU-GI-OH!
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
¡HA LLEGADO EL MOMENTO!
¡Ya disponibles en Español los Mazos de Inicio de Joey y Pegasus!
www.yugioh-card.com
KONAMI
©1996 KAZUKI TAKAHASHI
UPPER DECK ENTERTAINMENT
@FAFNIR98

¡Dibuja a... Shrek 2 !



Sí, dibucolega, Shrek a vuelto para hacerte pasar un verano muy divertido con su nueva peli ¿te atreves a dibujar a nuestro entrañable y malhumorado amigo? Por si no tienes suficiente dibuja también a su nuevo *compi* de aventuras, el Gato con Botas, así que adelante y disfruta mientras dibujas, dibuartista.

›› Shrek

1 Shrek es un personaje de complexión más bien regordeta, así que hazlo grande y robusto con óvalos para la cabeza y el torso. Piensa que tiene que tener papada y un barrigón enorme, así que predomina la forma de pera.

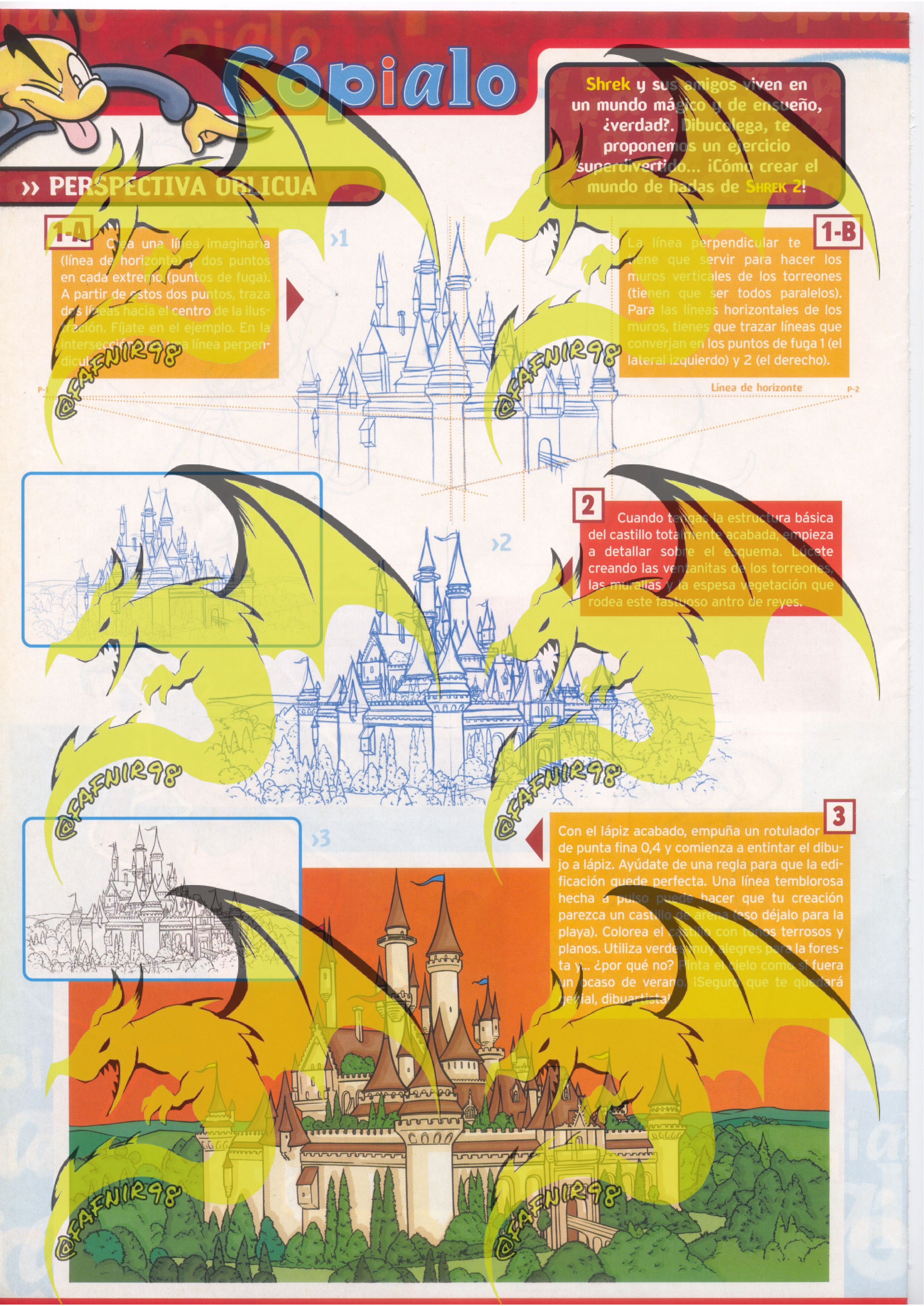
2 Cuando tengas los volúmenes ya esbozados, comienza la fase del detallado. Dibuja las facciones de la cara (incluida la sonrisa), la ropita (como el chalequito de corteza tan característico) y el resto es pan comido, dibuartista.

3 Entinta a Shrek con un rotulador medianamente grueso (un 0,4), y un 0,8 para reforzar los contornos. Pinta a Shrek con colores planos y un segundo color más oscurito para marcar las sombras.

¡ATENCIÓN!

Las líneas azules representan los pasos previos para dibujar a Shrek y a el Gato con Botas y debes trazarlas con un lápiz. Una vez hayas seguido todas las indicaciones, repasa con un rotulador los contornos del modelo acabado.


» El Gato con Botas
›1
›2
›3
1
Ahora le toca posar a nuestro nuevo amiguito. Este gatito no es un felino ya que camina erguido como un humano. Lo dibujaremos en esa posición, dibucolega. Utiliza óvalos para todas las partes del cuerpo, y con pose de chulito.
2
Es el turno de lo más importante, lo que le da la personalidad a este felino tan vacilón: el sombrero, la capa, el florete y las botas, por supuesto. Además, claro que sí, la cara y los pelos... ¡Puaj!
3
Entinta al Gato con Botas del mismo modo que a Shrek. Coloréalo con tonos naranja tirando a marrón para el pelaje y gris para la ropita. El cinturón marrón y el florete de un color gris metálico.
Shrek is a registered trademark of DreamWorks L.L.C.
Shrek 2 TM and © 2004 DreamWorks L.L.C.
dibus 55



Cópialo
Shrek y sus amigos viven en un mundo mágico y de ensueño, ¿verdad?. Dibucolega, te proponemos un ejercicio superdivertido... ¡Cómo crear el mundo de hadas de Shrek 2!
» PERSPECTIVA OBLICUA
1-A
Crea una línea imaginaria (línea de horizonte) y dos puntos en cada extremo (puntos de fuga). A partir de estos dos puntos, traza dos líneas hacia el centro de la ilustración. Fíjate en el ejemplo. En la intersección [illegible] una línea perpen-dicul[illegible]
›1
1-B
La línea perpendicular te tiene que servir para hacer los muros verticales de los torreones (tienen que ser todos paralelos). Para las líneas horizontales de los muros, tienes que trazar líneas que converjan en los puntos de fuga 1 (el lateral izquierdo) y 2 (el derecho).
P-1
Línea de horizonte
P-2
›2
2
Cuando tengas la estructura básica del castillo totalmente acabada, empieza a detallar sobre el esquema. Lúcete creando las ventanitas de los torreones, las murallas y la espesa vegetación que rodea este fastuoso antro de reyes.
›3
3
Con el lápiz acabado, empuña un rotulador de punta fina 0,4 y comienza a entintar el dibujo a lápiz. Ayúdate de una regla para que la edificación quede perfecta. Una línea temblorosa hecha a pulso puede hacer que tu creación parezca un castillo de arena (eso déjalo para la playa). Colorea el castillo con tonos terrosos y planos. Utiliza verdes muy alegres para la foresta y... ¿por qué no? Pinta el cielo como si fuera un ocaso de verano. ¡Seguro que te quedará genial, dibuartista!
@FAFNIR98

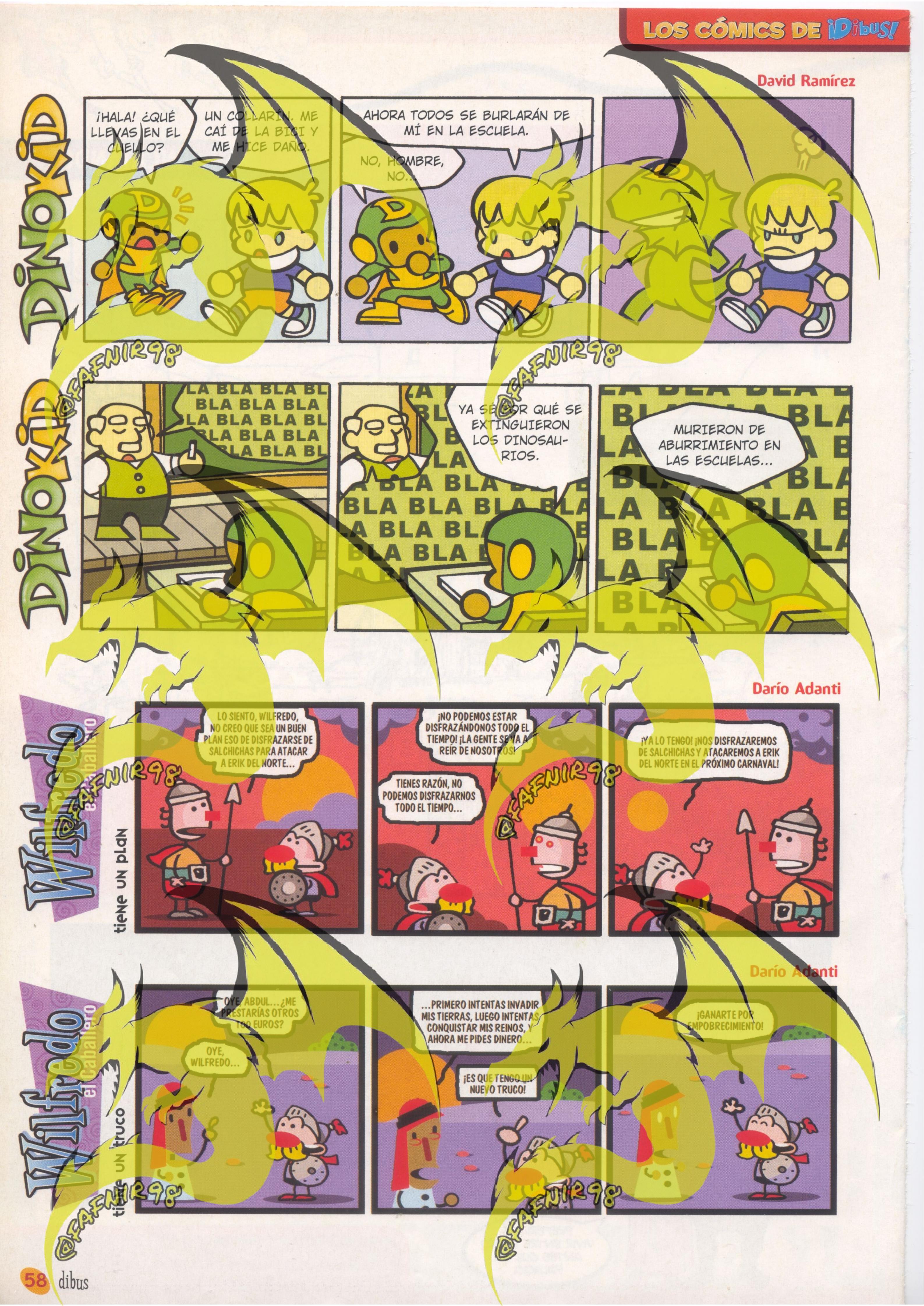


›› ENCAJANDO

1 Del superlujo del castillo pasamos a crear el barrizal donde vive nuestro amigo **Shrek**. Haz un esquema muy básico de la casa (en forma de bota) y el entorno (un montón de árboles lúgubres). Utiliza cilindros y óvalos para crearlo todo. Esto se llama encaje. Te ayudará a ver lo básico, es decir, la estructura simple de las cosas y la composición.

2 Sobre el esquema, empieza a detallar lo que será, en definitiva, el dibujo final. Detalla las figuras simples: arboles, piedras, etc.

3 Entinta este elaborado dibujo con un rotulador de punta fina: un 0.4 te irá de maravilla. Te pasarás un buen ratito, pero el resultado valdrá la pena. Colorea este oscuro y pestilente lugar con tonos menos alegres que los del castillo. Intenta resaltar la casa de **Shrek** y los objetos en primer término con colores más claros para crear dos planos bien diferenciados (cerca y lejos).



LOS CÓMICS DE ¡Dibus!
DINOKID
David Ramírez
¡HALA! ¿QUÉ LLEVAS EN EL CUELLO?
UN COLLARÍN. ME CAÍ DE LA BICI Y ME HICE DAÑO.
AHORA TODOS SE BURLARÁN DE MÍ EN LA ESCUELA.
NO, HOMBRE, NO...
DINOKID
LA BLA BLA BL
BLA BLA BLA
YA SÉ POR QUÉ SE EXTINGUIERON LOS DINOSAURIOS.
MURIERON DE ABURRIMIENTO EN LAS ESCUELAS...
Wilfredo el Caballero tiene un plan
Darío Adanti
LO SIENTO, WILFREDO, NO CREO QUE SEA UN BUEN PLAN ESO DE DISFRAZARSE DE SALCHICHAS PARA ATACAR A ERIK DEL NORTE...
¡NO PODEMOS ESTAR DISFRAZÁNDONOS TODO EL TIEMPO! ¡LA GENTE SE VA A REÍR DE NOSOTROS!
TIENES RAZÓN, NO PODEMOS DISFRAZARNOS TODO EL TIEMPO...
¡YA LO TENGO! ¡NOS DISFRAZAREMOS DE SALCHICHAS Y ATACAREMOS A ERIK DEL NORTE EN EL PRÓXIMO CARNAVAL!
Wilfredo el Caballero tiene un truco
Darío Adanti
OYE, ABDUL... ¿ME PRESTARÍAS OTROS 100 EUROS?
OYE, WILFREDO...
...PRIMERO INTENTAS INVADIR MIS TIERRAS, LUEGO INTENTAS CONQUISTAR MIS REINOS, Y AHORA ME PIDES DINERO...
¡ES QUE TENGO UN NUEVO TRUCO!
¡GANARTE POR EMPOBRECIMIENTO!
58 dibus



DIBU CONCURSO
YU-GI-OH!
Yugi ha tenido que luchar y ganar a muchísimos monstruos en sus alucinantes aventuras. Pásatelo genial en tu casa reviviendo los combates de la serie YU-GI-OH! con las figuras de los personajes.
Sorteamos
5 lotes
de 15 figuras
de YU-GI-OH!
¿Quieres ganar uno?
Dibuja a Yugi
con algún monstruo
(C)2004 Mattel, Inc. All rights reserved.
(C)1996 Kazuki Takahashi.
www.yugioh.com
MATTEL
Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
Dibuconcurso
YU-GI-OH!
Revista ¡DIBUS!
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona
¡Tienes hasta el 31 de julio!
Las figuras pueden variar según disponibilidad.
Dibuconcurso YU-GI-OH!
Dibuja a Yugi y a alguno de los monstruos de YU-GI-OH!
Nombre: .... Edad: ....
Apellidos: ....
Teléfono: ....
Calle: .... Número: .... Piso: .... Puerta: ....
Población: .... Código Postal: .... Provincia: ....
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué personaje de ¡DIBUS! es tu preferido? ....
@FAFNIR98

Harry Potter Manía

¿Todavía estás fllipando con HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN? ¿O eres de los pocos que todavía no la ha ido a ver? En cualquier caso, aquí tienes tu ración mensual de harry-cosas, dibucolega Pottermaniáco.

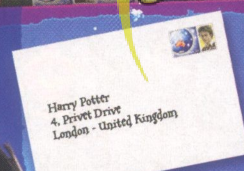
MODA HOGWARTS

Si el mundo de **Harry Potter** te gusta mucho, ahora, además de ver las películas, leer los libros y jugar a los videojuegos, tienes una nueva posibilidad para emular a **Harry**, **Ron**, **Hermione** y los demás personajes... ¡vestir como ellos! Esto es posible gracias a la cantidad de artículos de ropa y complementos que se pueden comprar a través de Internet. Aquí te ofrecemos una muestra.



SELLOS POTTER EN AUSTRALIA

Los australianos tienen la divertida costumbre de crear colecciones de sellos inspiradas en acontecimientos, series o películas famosas. Una de las últimas colecciones ha sido, cómo no, la inspirada en HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN, con las caras de algunos de sus protagonistas. Si tienes un amigo o pariente en Australia, pídele que te mande una postal con un sello de **Ron** o **Hermione**.



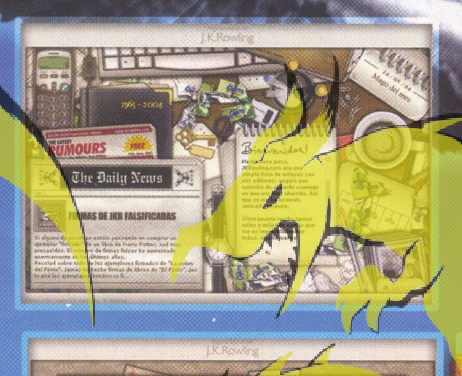
TE PRESENTAMOS A BUCKBEAK

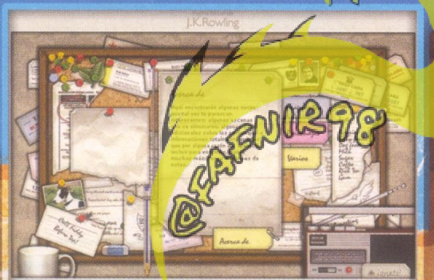
Una de las criaturas mágicas más espectaculares que podrás ver en HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN es, sin duda, el hipogrifo favorito de **Hagrid: Buckbeak.** Como ya deberías saber si has estado atento en las clases de cuidado de criaturas mágicas, un hipogrifo es un cruce entre un grifo macho (un ser que a su vez es mitad león y mitad águila) y una yegua. Así pues, el hipogrifo posee cabeza de águila, alas emplumadas, patas delanteras de león y el resto del cuerpo de caballo. ¡Menuda mezcla!

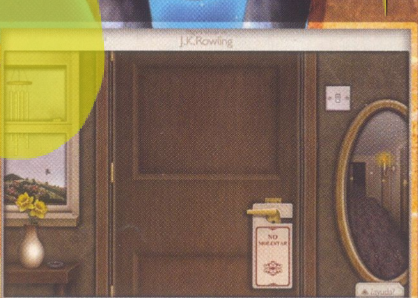
WEB OFICIAL DE J.K. ROWLING

La escritora más rica de todos los tiempos ha decidido que le resulta imposible leer y contestar todas las cartas de sus lectores (recibe más cartas que ¡DIBUS!), así que ha impulsado la creación de una completa página web en la que podrás enterarte de las últimas novedades acerca del siguiente libro, sus personajes, de dónde sacó la inspiración para algunas situaciones... incluso, si rebuscas bien por la página, podrás descubrir informaciones escondidas y ultrasecretas.

www.jkrowling.com









COLECCIONA LOS NUEVOS 100 COCHES DE HOT WHEELS.
¡LOS COCHES MÁS VELOCES!
Hot Wheels
¡VELOCIDAD A TOPE!
HOT 100
GRATIS
ESTA SUPER MALETA GUARDA-COCHES
POR LA COMPRA DE 15 COCHES HOT WHEELS
ENVÍA LOS TICKETS DE COMPRA DE 15 COCHES HOT WHEELS JUNTO CON TUS DATOS PERSONALES AL APDO. DE CORREOS 1125 - 08080 BARCELONA.
LO RECIBIRÁS CONTRA REEMBOLSO DE 3 EUROS POR GASTOS DE ENVÍO
o para las 1500 primeras cartas. La promoción es válida para todo el territorio español. Mattel lamenta y no se hará responsable de la perdida, retraso o daño de cupones enviados. El comprobante de envío no será suficiente para dar como válido el cupón.
Los padres o tutores autorizan el tratamiento automatizado de la información facilitada, que se incorporará al fichero de Promociones de Mattel España, pudiendo ser cedida a empresas del grupo para fines publicitarios. En el supuesto de que no estén conformes con dicha cesión o en el caso de que deseen ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación u oposición les rogamos que lo comuniquen escribiendo a Mattel España, S.A., Aribau 200 9ª planta, 08036 Barcelona. Asimismo, de conformidad con lo previsto de Ley 34/2002, los padres o tutores otorgan la autorización necesaria para que MATTEL ESPAÑA, S.A. envíe la información comercial y publicitaria por correo electrónico u otros canales electrónicos. Esta autorización podrá ser revocada en cualquier momento por lo padres o tutores de las niñas, dirigiendo comunicación escrita en ese sentido a MATTEL ESPAÑA, S.A., c/Aribau, 200 9ª pl 08036 Barcelona.
Hot Wheels
HOLDS 48 CARS
@FAFNIR98



ESTRENOS de vídeo y DVD

EL REY LEÓN 2: EL TESORO DE SIMBA

Hace diez años, en 1994, se estrenó EL REY LEÓN, y se convirtió en la película animada más exitosa de la Historia. Con EL REY LEÓN 2: EL TESORO DE SIMBA vuelve toda la fuerza y majestuosidad de esta historia, que tiene de fondo el mismo ciclo de la vida. Ahora, disfrutarás en DVD de las aventuras de **Kiara**, la impetuosa hija de **Simba** que, deseosa de vivir nuevas aventuras, decide adentrarse en las Tierras Oscuras, situadas fuera de los límites establecidos para ella. Allí conoce al travieso **Kovu**, un joven cachorro elegido para seguir las huellas de **Scar**. Mientras buscan su propio lugar en el ciclo de la vida, **Kiara** y **Kovu** se dan cuenta de que quizás ellos sean la única esperanza de alcanzar la paz entre los habitantes de las Tierras Oscuras y los del territorio de **Simba**.

Kovu y Kiara serán más que buenos amigos.

PACK LEÓN+PEZ o LEÓN+PATO

EL REY LEÓN 2 está disponible en DVD desde el 23 de junio en dos packs especiales. Puedes encontrarlo en una edición especial junto con BUSCANDO A NEMO, o con uno de los clásicos Disney más populares: PATOAVENTURAS.

El CICLO DE LOS EXTRAS

- El juego de **Timón** y **Pumba**
- **Timón** y **Pumba**: Descubre el porqué
- Todo sobre leones
- Cómo se hizo
- Canta con nosotros durante la película
- Corto de animación ONE BY ONE
- Vídeo musical LOVE WILL FIND A WAY

El ciclo de la vida sigue su curso... y trae sorpresas.

DVD « si te gustó

EL REY LEÓN 2: EL TESORO DE SIMBA

también te gustará...

- EL REY LEÓN
- EL REY LEÓN 3: HAKUNA MATATA
- TARZÁN
- EL LIBRO DE LA SELVA
- EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO



EL GATO

EL GATO traslada a la gran pantalla, y ahora a tu DVD, un imaginativo mundo en el que, según el felino protagonista, "está bien divertirse... pero hay que saber cómo hacerlo".

Publicado en 1957, THE CAT IN THE HAT (traducido en su edición española como EL GATO GARABATO) es uno de los libros infantiles más populares en Estados Unidos. Su autor es el **Dr. Seuss**, entre cuyas creaciones también se encuentra EL GRINCH.

Para los hermanos **Conrad** y **Sally**, el día ha amanecido como otro cualquiera, pero están a punto de conocer a alguien que cambiará sus vidas. Se han quedado solos en casa esperando a que su madre vuelva del trabajo y, como siempre, tienen prohibido hacer cualquier cosa que sea remotamente emocionante... De repente, reciben la visita de un felino parlanchín de dos metros con un sentido de la diversión exagerado. ¡Se trata del **Gato**! Sin duda, van a aprender qué significa pasárselo en grande con sus descacharrantes ideas, sus chistes y sus estrambóticos inventos. Pero cuando todo se descontrola por completo, tendrán que ponerse manos a la obra para solucionar unos cuantos desastres...

EXTRAS GATUNOS

El DVD de EL GATO viene cargadito de numerosos contenidos adicionales que garantizan horas de entretenimiento. Entre otros suculentos extras puedes encontrar los siguientes:

- **El sombrero.** Todo es posible en el interior de este genial gorro a rayas.
- **El verdadero Dr. Seuss.** Un vistazo a la obra del creador de EL GATO.
- **El L.E.N.T.O.** Tan sólo el **Gato** podría ponerle a su coche un nombre como "Lujosísimo Extra Novedoso Traspasa Obstáculos".
- **Los montones de gatos.** Los trucos para dotar de vida al protagonista de la película.
- **La madre de los desastres.** Cómo se hizo el mayor estropicio de la Historia.
- **Baila con el Gato.** ¡Aprende los pasos del baile del gato y practica con sus clases a todo ritmo!
- **El Gato.** ¿Quién es en realidad este singular gatito?
- **Seussville en EEUU.** Diseños, maquetas y bocetos para recrear un mundo fantástico.
- **El pez.** En esta peli no sólo hablan los gatos, sino que este pez también abre la boca.
- **Escenas inéditas.** Más de 15 minutos de imágenes nunca vistas.
- **Tomas falsas.** Los momentos más divertidos del rodaje.

...y alguna que otra sorpresa oculta.

DVD « si te gustó

EL GATO

también te gustará...

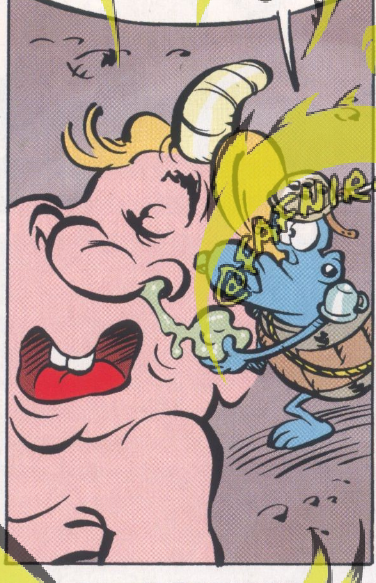
- EL GRINCH
- PESADILLA ANTES DE NAVIDAD
- BITELCHÚS
- JUMANJI
- PETER PAN

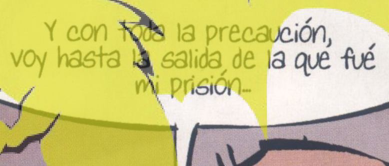
El Gato no es el único animal que habla en esta peli.

GRONALDO BOCANADA De Dragón a Caballero

Guión: Athos Dibujo: EnriqueCarlos Color: Apisonadora

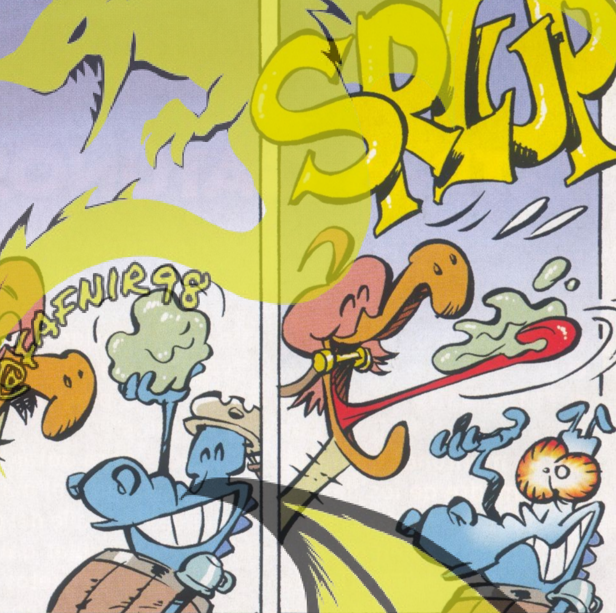














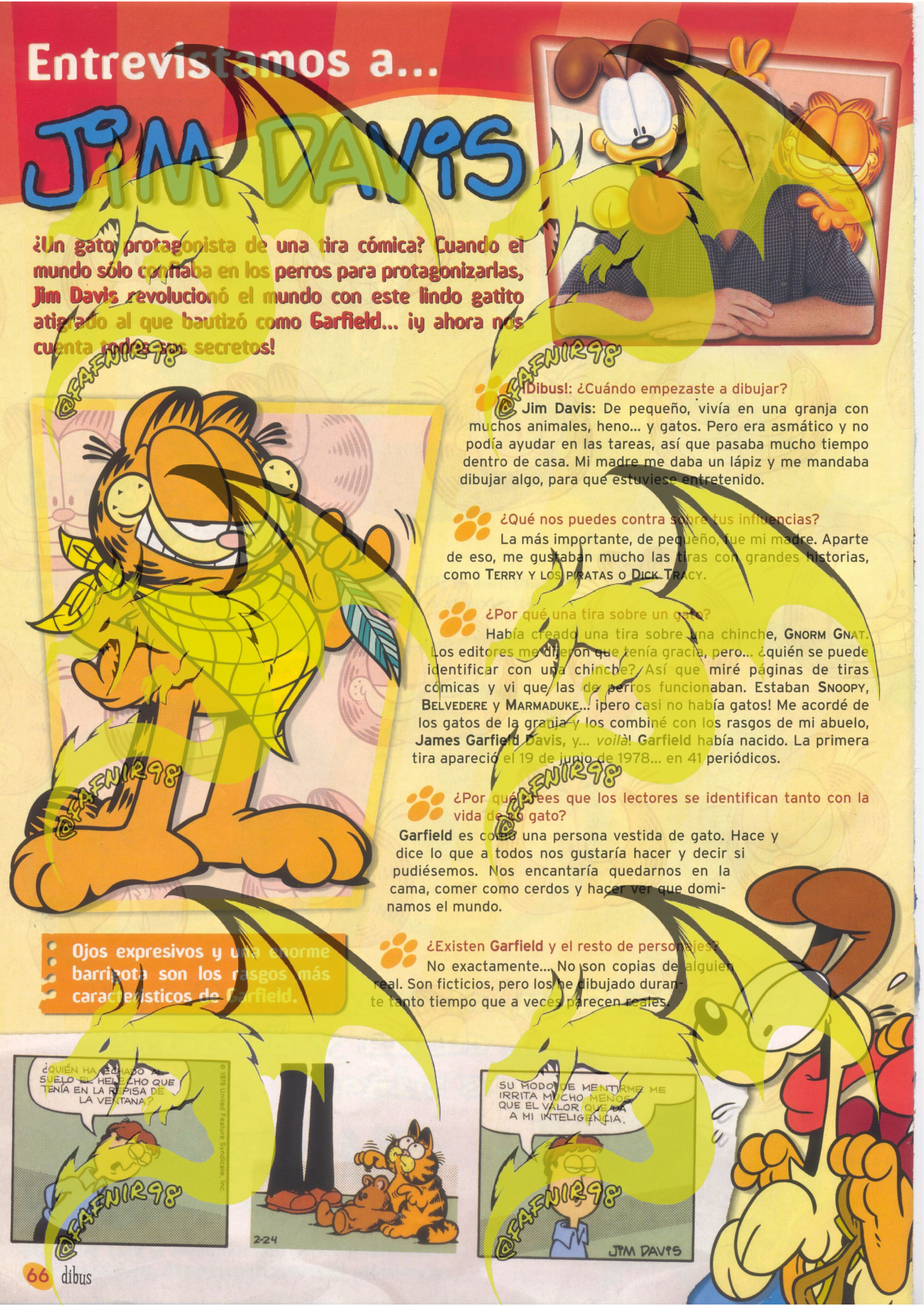
ATHOS Y ENRIQUECARLOS. 2004



Ven a pasarlo en grande en
Chiqui Park jugando sin parar
y disfrutando de la piscina de bolas
@FAFNIR98
Chiqui Park,
el lugar perfecto
para celebrar
tu cumpleaños
con tus amigos
chiqui park®
Llámanos al 902 345 789 y te diremos cuál es tu Chiqui Park
más cercano, o visita nuestra web www.chiquipark.es,
donde además encontrarás mucha diversión
Chiqui Tin, el centro infantil
que enseña, cuida y divierte
a los niños
Venga a
descubrir
CON SUS HIJOS
su Chiqui Tin
más cercano
Chiqui Tin
centro infantil
Para más información llámenos al 902 345 789
o consulte www.chiquipark.es/chiquitin

JIM DAVIS

¿Un gato protagonista de una tira cómica? Cuando el mundo sólo confiaba en los perros para protagonizarlas, Jim Davis revolucionó el mundo con este lindo gatito atigrado al que bautizó como Garfield... ¡y ahora nos cuenta todos sus secretos!



¡Dibus!: ¿Cuándo empezaste a dibujar?

Jim Davis: De pequeño, vivía en una granja con muchos animales, heno... y gatos. Pero era asmático y no podía ayudar en las tareas, así que pasaba mucho tiempo dentro de casa. Mi madre me daba un lápiz y me mandaba dibujar algo, para que estuviese entretenido.

¿Qué nos puedes contra sobre tus influencias?

La más importante, de pequeño, fue mi madre. Aparte de eso, me gustaban mucho las tiras con grandes historias, como TERRY Y LOS PIRATAS o DICK TRACY.

¿Por qué una tira sobre un gato?

Había creado una tira sobre una chinche, **GNORM GNAT**. Los editores me dijeron que tenía gracia, pero... ¿quién se puede identificar con una chinche? Así que miré páginas de tiras cómicas y vi que las de perros funcionaban. Estaban **SNOOPY**, **BELVEDERE** y **MARMADUKE**... ¡pero casi no había gatos! Me acordé de los gatos de la granja y los combiné con los rasgos de mi abuelo, **James Garfield Davis**, y... *voilà*! **Garfield** había nacido. La primera tira apareció el 19 de junio de 1978... en 41 periódicos.

¿Por qué crees que los lectores se identifican tanto con la vida de un gato?

Garfield es como una persona vestida de gato. Hace y dice lo que a todos nos gustaría hacer y decir si pudiésemos. Nos encantaría quedarnos en la cama, comer como cerdos y hacer ver que dominamos el mundo.

¿Existen Garfield y el resto de personajes?

No exactamente... No son copias de alguien real. Son ficticios, pero los he dibujado durante tanto tiempo que a veces parecen reales.

Ojos expresivos y una enorme barrigota son los rasgos más característicos de Garfield.



¿En qué te inspiras para realizar tu trabajo?

En la falta de ganas de hacer nada que no sea dibujar. Ésa es mi inspiración. En serio, lo que me inspira es todo lo que me rodea: siempre hay algo gracioso en cualquier cosa.

¿Crees que Garfield sigue siendo tan gracioso ahora como cuando empezó, en 1978? ¿Cómo definirías la evolución del personaje principal?

Ha cambiado físicamente. En los primeros años, **Garfield** tenía ojos más pequeños y su cuerpo era una masa muy grande. Los ojos le han crecido porque los encontraba muy expresivos. Necesitaba que los lectores los viesen mejor, ya que ellos solos podían contar muchas cosas. Además, ahora su cuerpo es más redondo, y tiene las piernas más largas, pero su personalidad se mantiene. Aún está gordo, y es vago y egoísta.

¿Odias tú también los lunes o sólo es cosa de Garfield?

Como **Garfield**, me encanta comer, echarme siestecitas y puedo ser muy sarcástico. Pero a diferencia de él, me encanta trabajar y no odio los lunes.

Garfield se publica en 63 países. ¿Por qué crees que triunfa en diferentes culturas?

Porque GARFIELD trata de temas universales... básicamente comer y dormir. Todo el mundo come y duerme, así que todo el mundo se puede sentir identificado.

¿Imaginaste alguna vez el gran éxito que ha tenido la tira cómica... incluso para que llegue a hacerse una película con actores reales?

No, nunca... ni en mis sueños más bestias. Había pensado en recopilarlas alguna vez en formato libro o hacer una serie de televisión, si tenía suerte. La película es sólo la guinda del pastel.

La última pregunta: ¿les puedes dar algún consejo a nuestros lectores, que sueñan en convertirse en dibujantes como tú?

Sí: leer, leer y leer. Para ser un buen dibujante de tiras cómicas, hay que ser un buen escritor. El dibujo es importante, pero el guión puede hacer que triunfes o te hundas. Aprende todo lo que puedas. Mira películas, mira la tele. Ten amigos. Haz muchas cosas. Estudia a la gente y su comportamiento. Dibuja. Prueba con diferentes herramientas y estilos. Y, por encima de todo, ten algo que sea único y diferente... algo que sea específicamente tuyo.

Gracias a todos los lectores de ¡DIBUS! y me gustaría animaros a que continuaseis dibujando.

¡Mis mejores deseos!

Jim Davis



SOMEDAY'S DREAMERS

¿Tienes un deseo? ¡Seguro que sí! Los magos como Yume y el maestro Oyamada son como detectives... porque su oficio es descubrir qué necesita la gente para ser feliz.

En el mundo de SOMEDAY'S DREAMERS, los magos están integrados en la sociedad e, incluso, hay un departamento del gobierno que se encarga de regular la magia. Yume ha tomado la firme decisión de convertirse en una maga de categoría. Para ello, lo mejor es estudiar con un buen maestro. Cuando llega a casa de **Masami Oyamada** descubre que hacer magia no es siempre ni tan fácil ni tan divertido como se podría pensar...

"No viajar por el tiempo, ni resucitar a los fallecidos, no transformarse en otra persona ni regenerar o destruir tejidos..."

Éstas son las normas del maestro **Oyamada**. Y **Yume** se las salta casi todas en el primer volumen del manga. Los "casos" en los que se ve implicada le afectan en lo más hondo de su corazón, y respetar las reglas no resulta nada fácil.

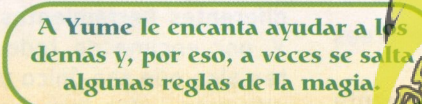
Además, a **Yume** se le dan fatal los chicos. Cuando está con ellos, se queda sin palabras.

Un exjugador de fútbol, una novia sin suerte, una anciana que desea reunir de nuevo a su familia...

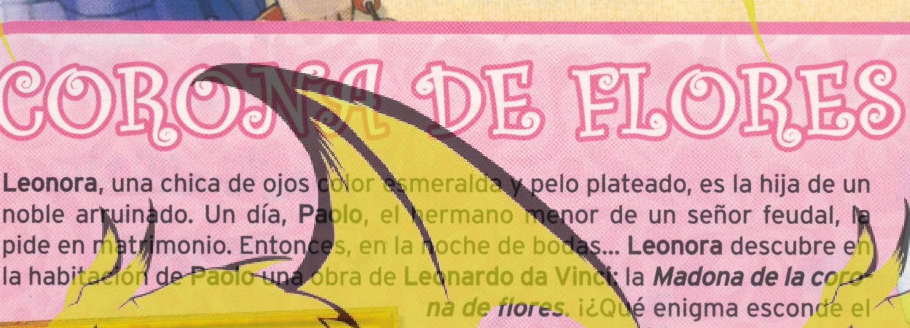
Nuestra encantadora aprendiz de maga tendrá que descubrir cómo controlar su gran poder, inaudito en alguien de su edad. ¿Lo conseguirá?







A Yume le encanta ayudar a los demás y, por eso, a veces se salta algunas reglas de la magia.





CORONA DE FLORES

Leonora, una chica de ojos color esmeralda y pelo plateado, es la hija de un noble arruinado. Un día, **Paolo**, el hermano menor de un señor feudal, la pide en matrimonio. Entonces, en la noche de bodas... **Leonora** descubre en la habitación de **Paolo** una obra de **Leonardo da Vinci**: la ***Madona de la corona de flores***. ¡¿Qué enigma esconde el cuadro?! ¡¿Por qué la dama que aparece representada en él se parece tanto a **Leonora**!? La acción y el romance se mezclan en este manga de **Chiho Saito**, la conocida dibujante de **UTENA, LA CHICA REVOLUCIONARIA**.

Norma Editorial Manga



Las circunstancias obligan a Leonora a hacerse pasar por chico para escapar de su marido.

Lo + en anime



KENSHIN 剣心 EL GUERRERO SAMURÁI

El samurái animado más popular que ha pasado por televisión está ahora disponible en DVD. **Kenshin Himura** es un samurái muy hábil con un pasado oscuro y un fuerte deseo de alejarse de él. Lleva una espada con el filo invertido, para no verse en la situación de tener que segar nunca más una vida, y dedica su vida a ayudar al prójimo en una época turbulenta de la historia de Japón.

Las aventuras de **Kenshin** y sus amigos **Kaoru**, **Yahiko** y **Sanosuke** se presentan en volúmenes de cinco episodios cada uno. Hasta el momento han aparecido el primer y segundo volumen de la serie. ¿¡A qué esperas para hacerte con ellos!?

Selecta Visión
DVD





Kimagure Orange Road 2

KIMAGURE, probablemente la historia de triángulo amoroso más conocida del manga y el anime, se emitió en la televisión hace muchos, muchos años, con el nombre de JOHNNY Y SUS AMIGOS.

Kyosuke es un chico algo indeciso que acaba de llegar a la ciudad. Su familia se ha mudado a menudo a causa de los extraños poderes que tienen él y sus hermanas, y esta vez está decidido a que nadie les descubra, para no tener que mudarse de nuevo. Ningún problema... si no fuera porque **Kyosuke** se debate entre el profundo amor de la misteriosa **Madoka** y la alocada pasión de la ingenua **Hikaru**. ¿Por cuál se decidirá?

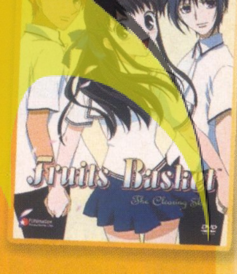
Cada uno de los volúmenes de la serie cuenta con dos DVD e incluye diez episodios y unos extras de lo más interesantes.

Jonu Media
DVD



FRUITS BASKET 2

Jonu Media
DVD



Considerada la mejor serie de animación de la última temporada en Japón, FRUITS BASKET te trae las aventuras de la joven **Tohru Honda** y de los **Sohma**, unos peculiares personajes que son la encarnación de los animales del horóscopo chino: gato, caballo, mono, cerdo, ratón... ¡las risas continúan en este segundo volumen de la serie!





Azumanga Daioh nos trae las cotidianas pero a la vez divertidas anécdotas de un grupo de compañeras de clase.

Se trata de un manga bastante atípico, puesto que está narrado en forma de tiras cómicas de cuatro viñetas. Cada una de estas tiras nos presenta una situación con su propio desenlace, casi siempre la mar de divertido.

La gracia de la mayoría de chistes está basada en las peculiares personalidades de las protagonistas, así que aquí te las presentamos para que las vayas conociendo.

SRTA. YUKARI

Es la profesora de Inglés. Su carácter roza lo absurdo, y tiene un comportamiento más parecido al de sus alumnas que al resto de profesores. Acostumbra a apostar por cualquier excusa con la **Srta. Kurosawa**. Para su desgracia, también acostumbra a perder las apuestas.

SRTA. KUROSAWA

Minamo Kurosawa es amiga de la **Srta. Yukari** desde que iban a la universidad. Al contrario que **Yukari**, es muy responsable en su trabajo. Es la profesora de Educación Física, y debido a su carácter extrovertido es muy popular entre las alumnas.

TOMO

Un auténtico huracán, rebosante de energía y un poco hiperactiva. Su obsesión es la competitividad, un hecho demostrado por los habituales desafíos que lanza a sus compañeras de clase. Jamás hace los deberes, y tiene a **Koyomi** hasta el gorro por dejarla copiar.

KOYOMI

Es la más normal del grupo, aunque también tiene sus manías. Una de las principales es su preocupación por el peso, por lo que acostumbra a seguir las dietas más estrambóticas. Es muy cortante y tira por tierra chistes y comentarios de los demás.

"OSAKA"

Su nombre es **Ayumu**, aunque todas la llaman **"Osaka"**, por la ciudad de la que proviene. Tiene problemas de concentración y suele irse por las ramas o hacer comentarios sin pies ni cabeza en medio de las conversaciones con sus compañeras.

SAKAKI

Admirada por el resto de sus amigas, a pesar de su carácter serio y reservado. Le encantan los animales, en especial los gatos aunque, por desgracia, el sentimiento no es recíproco. Su punto fuerte es la educación física: **Sakaki** es la reina de las pistas de atletismo.

CHIYO

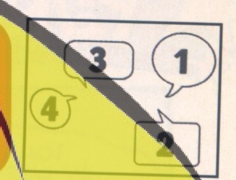
Una superdotada que, con tan sólo diez años, ha dejado atrás los cursos de primaria. Su inteligencia no deja de asombrar a sus compañeras de clase. Todas las asignaturas son pan comido para **Chiyo**, excepto la Educación Física.



A nosotros nos encanta **Azumanga Daioh** y estamos convencidos de que, si le das una oportunidad, a ti también te gustará. Pero no es necesario que te aseguremos que es muy divertida... ¡compruébalo tú mismo con estas seis tiras!



¡Este manga está publicado en el sentido de lectura japonés! Tienes que leer los bocadillos de derecho a izquierda.



LA NIÑA PRODIGIO







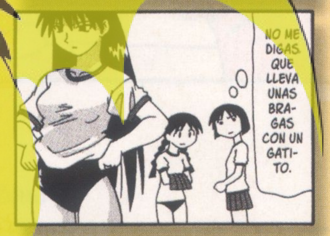


SAKAKI MOLA



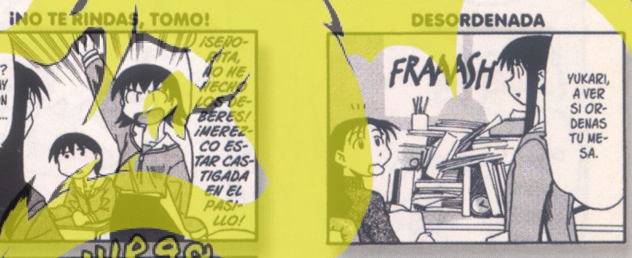


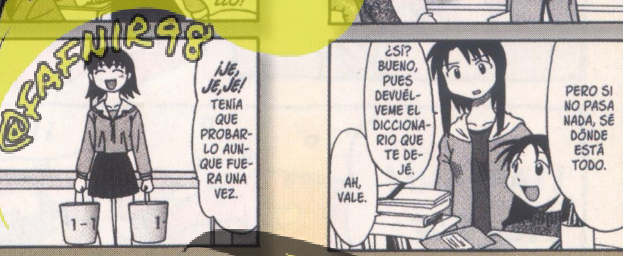


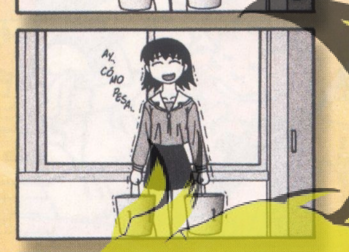


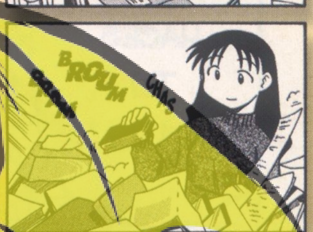
¡NO TE RINDAS, TOMO!

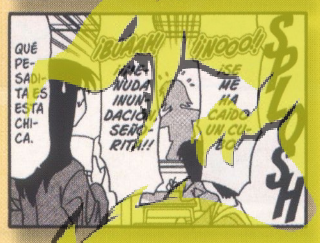
DESORDENADA

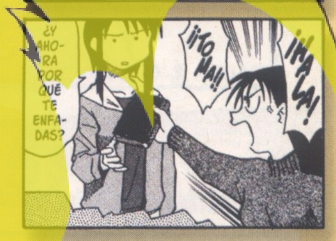












PUES...

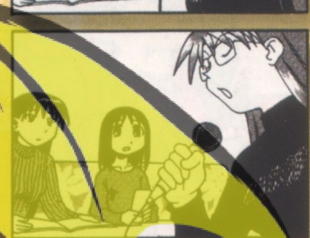
CON GANAS









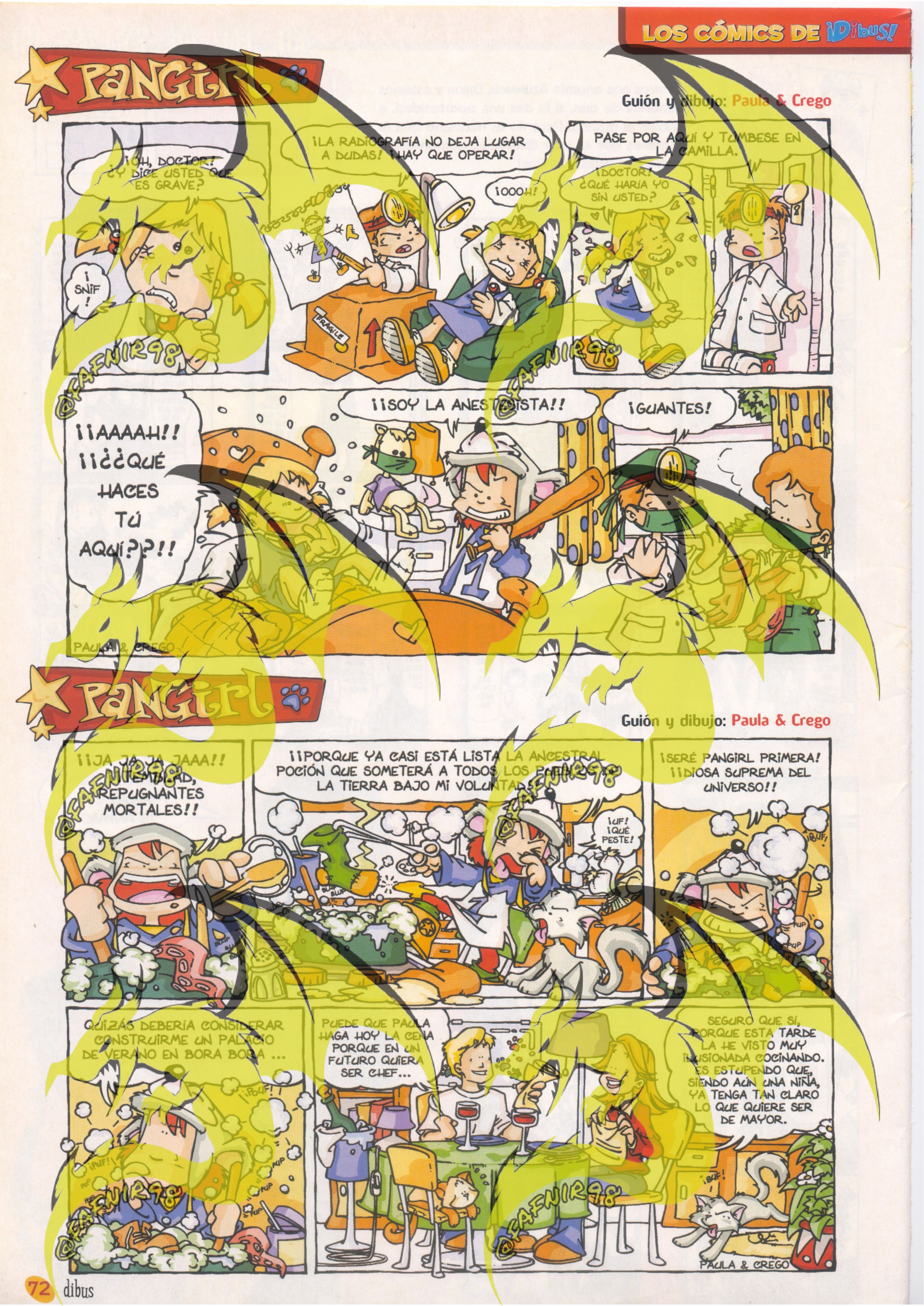


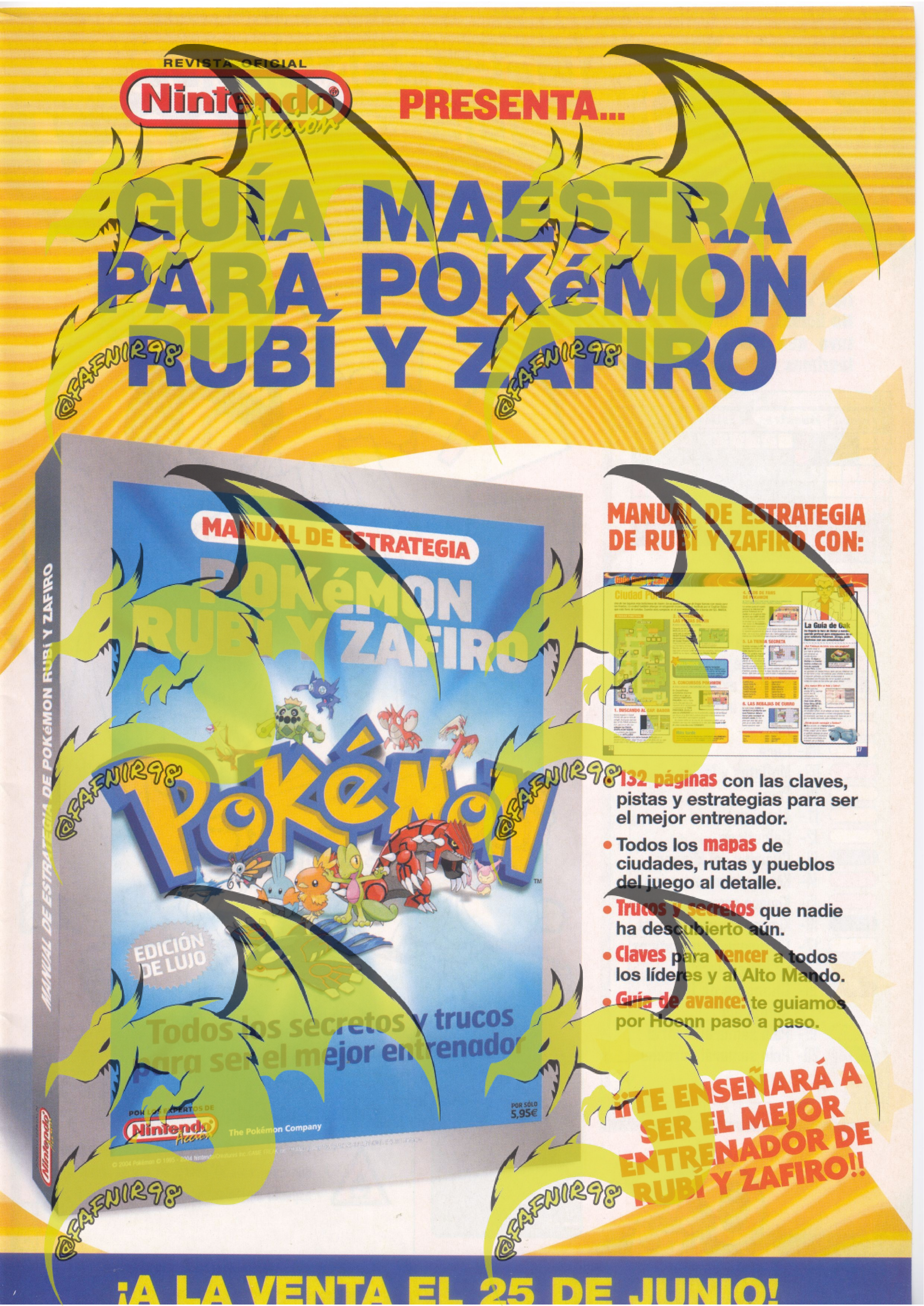




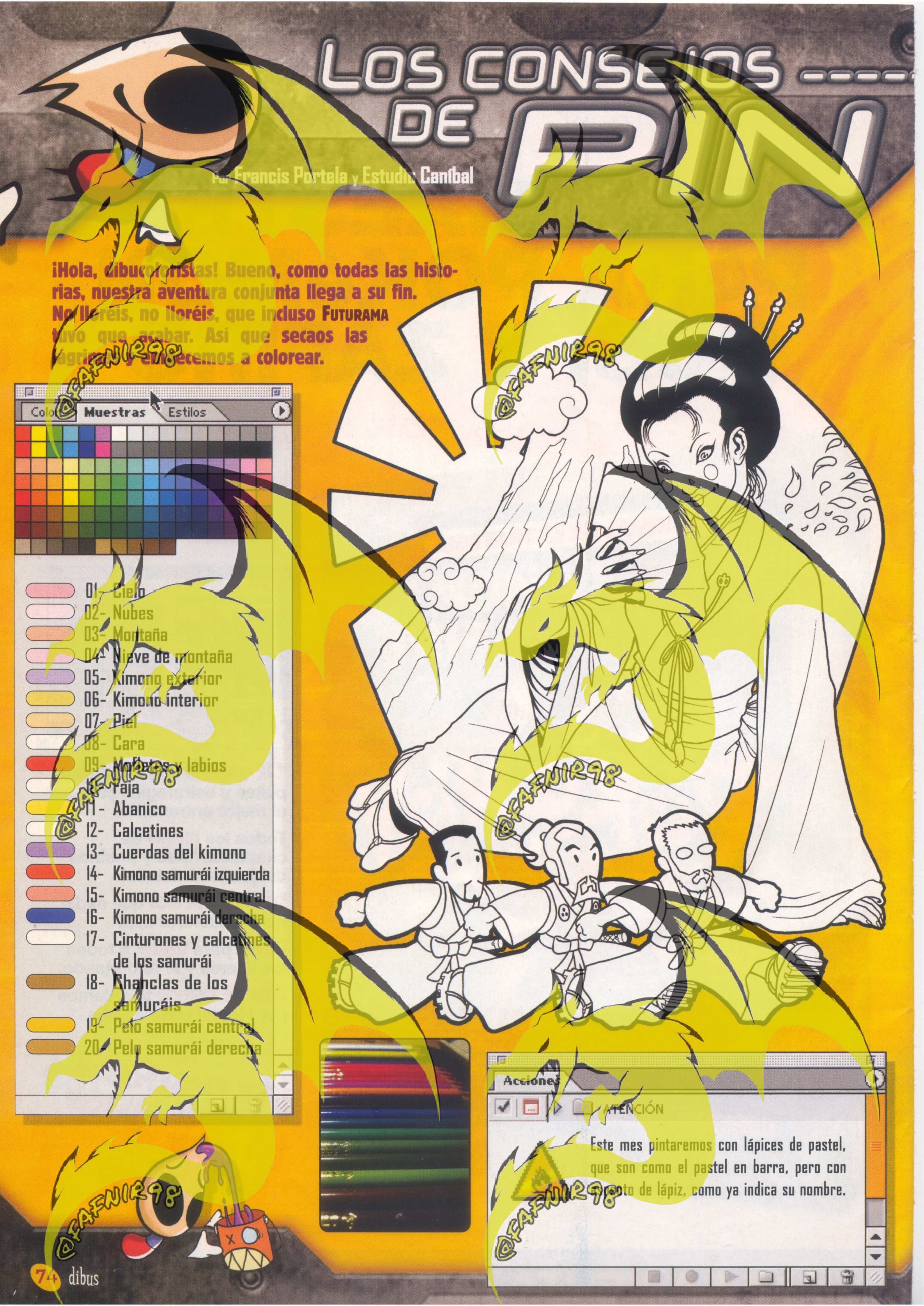





PanGirl
Guión y dibujo: Paula & Crego
¡¡OH, DOCTOR! ¿Y DICE USTED QUE ES GRAVE?
¡SNIF!
¡LA RADIOGRAFÍA NO DEJA LUGAR A DUDAS! ¡HAY QUE OPERAR!
¡OOOH!
FRÁGILE
PASE POR AQUÍ Y TÚMBESE EN LA CAMILLA.
¡DOCTOR! ¿QUÉ HARÍA YO SIN USTED?
¡¡AAAAH!! ¡¡¿¿QUÉ HACES TÚ AQUÍ??!!
¡¡SOY LA ANESTESISTA!!
¡GUANTES!
PAULA & CREGO
PanGirl
Guión y dibujo: Paula & Crego
¡¡JA JA JA JAAA!! ¡¡TEMBLAD, REPUGNANTES MORTALES!!
¡¡PORQUE YA CASI ESTÁ LISTA LA ANCESTRAL POCIÓN QUE SOMETERÁ A TODOS LOS PUEBLOS DE LA TIERRA BAJO MI VOLUNTAD!!
¡UF! ¡QUÉ PESTE!
¡SERÉ PANGIRL PRIMERA! ¡¡DIOSA SUPREMA DEL UNIVERSO!!
QUIZÁS DEBERÍA CONSIDERAR CONSTRUIRME UN PALACIO DE VERANO EN BORA BORA ...
PUEDE QUE PAULA HAGA HOY LA CENA PORQUE EN UN FUTURO QUIERA SER CHEF...
SEGURO QUE SÍ. PORQUE ESTA TARDE LA HE VISTO MUY ILUSIONADA COCINANDO. ES ESTUPENDO QUE, SIENDO AÚN UNA NIÑA, YA TENGA TAN CLARO LO QUE QUIERE SER DE MAYOR.
PAULA & CREGO



REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
PRESENTA...
GUÍA MAESTRA PARA POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
MANUAL DE ESTRATEGIA
POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
Pokémon
EDICIÓN DE LUJO
Todos los secretos y trucos para ser el mejor entrenador
POR LOS EXPERTOS DE Nintendo Acción
The Pokémon Company
POR SÓLO 5,95€
MANUAL DE ESTRATEGIA DE POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
MANUAL DE ESTRATEGIA DE RUBÍ Y ZAFIRO CON:
• 132 páginas con las claves, pistas y estrategias para ser el mejor entrenador.
• Todos los mapas de ciudades, rutas y pueblos del juego al detalle.
• Trucos y secretos que nadie ha descubierto aún.
• Claves para vencer a todos los líderes y al Alto Mando.
• Guía de avance: te guiamos por Hoenn paso a paso.
¡¡TE ENSEÑARÁ A SER EL MEJOR ENTRENADOR DE RUBÍ Y ZAFIRO!!
¡A LA VENTA EL 25 DE JUNIO!
@FAFNIR98



LOS CONSEJOS DE PIN

Por Francis Portela y Estudio Caníbal

¡Hola, dibucoloristas! Bueno, como todas las historias, nuestra aventura conjunta llega a su fin. No lloréis, no lloréis, que incluso FUTURAMA tuvo que acabar. Así que secaos las lágrimas y empecemos a colorear.

Color | Muestras | Estilos

01- Cielo
02- Nubes
03- Montaña
04- Nieve de montaña
05- Kimono exterior
06- Kimono interior
07- Piel
08- Cara
09- Mofletes y labios
10- Faja
11- Abanico
12- Calcetines
13- Cuerdas del kimono
14- Kimono samurái izquierda
15- Kimono samurái central
16- Kimono samurái derecha
17- Cinturones y calcetines de los samurái
18- Chanclas de los samuráis
19- Pelo samurái central
20- Pelo samurái derecha

Acciones

ATENCIÓN

Este mes pintaremos con lápices de pastel, que son como el pastel en barra, pero con formato de lápiz, como ya indica su nombre.

Comenzamos pintando suavemente las sombras de la cara de Yeu Aki con pastel azul [foto 1].

Con una barra de difumino (es una especie de lápiz de papel que encontraréis en tiendas especializadas. No os preocupéis si no tenéis difumino: podéis usar un bastoncito de algodón de los habituales), extendemos el lápiz azul, de modo que consigamos un degradado de color delicado y convincente [foto 2].

Ésta es la principal técnica del pastel: primero se extiende la pintura y luego se extiende y difumina con el difumino. Tras pintar el brazo [foto 3], empezamos a colorear el vestido de Aki de distintos tonos violetas [fotos 4 y 5].

Fijaos bien en la [foto 6] y observaréis el color violeta antes y después de ser difuminado.

Una vez nos convence el resultado del violeta del vestido [foto 7], comenzamos a pintar pequeñas líneas dentro del kimono con color blanco. Estas líneas tendrán una función decorativa, como si fuesen el estampado de la tela, pero al contrario de lo que hacíamos antes, no las difuminamos [foto 8].

Para remarcar más estas líneas utilizamos el pastel amarillo [foto 9].

Después de pintar las nubes y un par de cosillas más, esto es lo que nos ha quedado [foto 10].

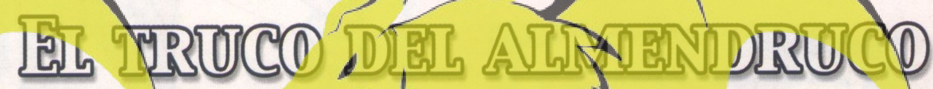
MYTHOLOGY
EL ARTE DE ALEX ROSS

¡SUPERHÉROES DE VERDAD!

¿Os imagináis a un Superman de carne y hueso volando por Metrópolis? ¿O a un Batman de verdad patrullando en Gotham City? Pues dejad de imaginar... que ahora tenéis la oportunidad de verlos de veras.

DE CARNE Y PAPEL

No, no estamos hablando de películas protagonizadas por **Christopher Reeve**, **Michael Keaton** y **Tom Welling**, sino de un libro de ilustraciones que recoje las mejores obras realizadas por un joven dibujante, **Alex Ross**, para la editorial americana **DC Comics** (la misma que publica **Superman** y **Batman**). Se llama **MYTHOLOGY...** y os muestra todo el proceso creativo que lleva a cabo este pedazo de artista desde el momento en que recibe un encargo hasta que realiza una obra de arte que haría palidecer al mismísimo **Miguel Ángel**. Además, una de las mejores características de **Ross** es que no se deja amilanar por nada, ya que ha realizado su propia versión de casi todos los superhéroes de **DC**... y ha rediseñado unos cuantos y todo.



EL TRUCO DEL ALMENDRUCO

¿Cómo consigue **Alex Ross** un estilo fotorealista tan logrado? El truco es, ni más ni menos, escoger modelos reales para retratar de forma perfecta la posición de luces y sombras... Además, siempre ha sabido rodearse de amigos que se presten a hacer de base para el futuro dibujo, como **Frank Kasy**, su modelo para **Superman**. Y una vez escogida la persona, sólo queda enfundarle en un traje de superhéroe y realizar una sesioncita de fotos para tener material más que suficiente para varias ilustraciones. Parece sencillo... pero detrás se esconde un gran talento.

Wonder Woman, la dama de la libertad, es una de las preferidas de **Alex Ross**. Con su lazo de la verdad y sus brazaletes, siempre hace una gran demostración de poder.

Frank Kasy posa para **Alex** en una postura más que típica de **Superman**... Aunque claro, al **Hombre de Acero** no le hace falta una mesilla para poder volar.



El Señor de la Noche parece más vivo que nunca.

La Liga de la Justicia de América es una clara referencia en la obra de Alex Ross.

ALEX ROSS, EL HOMBRE DETRÁS DEL MITO

Desde pequeño supo que lo suyo era dibujar... y no sólo eso, sino dedicarse a los grandes superhéroes de los cómics. En sus primeros dibujitos ya demostró que sabía lo que se hacía, pero fue evolucionando muy rápidamente (y eso que él no tenía las lecciones de **¡DIBUS!** para que le enseñasen trucos), con influencias de grandes autores del cómic americano, como **George Pérez** y **Neal Adams**... aunque también se matriculó en la Academia de Arte de Chicago, donde acabó de perfilar el estilo que lo haría famoso.

Alex, a la edad de 7 años, posa junto a un **Superman**... algo fofo. El dibujo es de la misma época, y ya veis que nadie nace sabiendo.

SU PROPIO UNIVERSO DC

Con sus obras ha redefinido los grandes iconos del Universo DC, enfrentados a los grandes problemas de la sociedad, como el crimen, el hambre en el mundo o la discriminación de las mujeres, en los álbumes SUPERMAN: PAZ EN LA TIERRA, BATMAN: GUERRA CONTRA EL CRIMEN; WONDER WOMAN: EL ESPÍRITU DE LA VERDAD y SHAZAM! EL PODER DE LA ESPERANZA, todos con guiones de **Paul Dini**. Además, **Ross** también fue el creador de una épica historia donde se narraba el fin de los superhéroes: KINGDOM COME.



dale a la GAME BOY™

SONIC ADVANCE 3™

El **Dr. Eggman** ha dividido el mundo en siete partes y planea sembrar la confusión haciendo que todas se unan a su imperio. **Sonic** y **Tails**, tras haber sido separados de sus amigos, unen sus fuerzas para devolver el mundo a su estado original. Para ello, tendrán que encontrar las siete Esmeraldas Chaos y utilizar el control de los Chaos para deshacer el entuerto.

Pero **Eggman** no se va a quedar de brazos cruzados: el malvado ha utilizado su avanzada tecnología para perfeccionar el robot de lucha definitivo, y hará cuanto esté en su mano para interponerse en el camino de **Sonic**.

En este juego, además de elegir al personaje principal, podrás elegir también a su compañero. Las posibilidades incluyen a **Sonic**, **Tails**, **Knuckles**, **Cream** y **Amy**. Dependiendo de los personajes elegidos, sus ataques cambiarán.

Además, el juego te ofrece la posibilidad de disfrutarlo en modo multijugador a través del *link cable* de la consola.

FIRE EMBLEM™

Aquí tienes un RPG que pone a prueba tu habilidad como estratega, ya que tendrás que dirigir tus fuerzas, compuestas por docenas de soldados, para enfrentarte a temibles magos y dragones. Deberás prestar atención tanto a la preparación de la batalla como al propio combate, elegir tus fuerzas y dirigir sus movimientos en el momento decisivo. Ten en cuenta que cada uno de tus soldados posee habilidades únicas que deben ser aprovecharse.

En FIRE EMBLEM te esperan montones de misiones en las que deberás demostrar tu habilidad a cargo de los diferentes personajes que compondrán tus equipos: arqueros, caballeros, monjes, bárbaros, espadachines, ladrones, diferentes tipos de magos con sus respectivos hechizos...

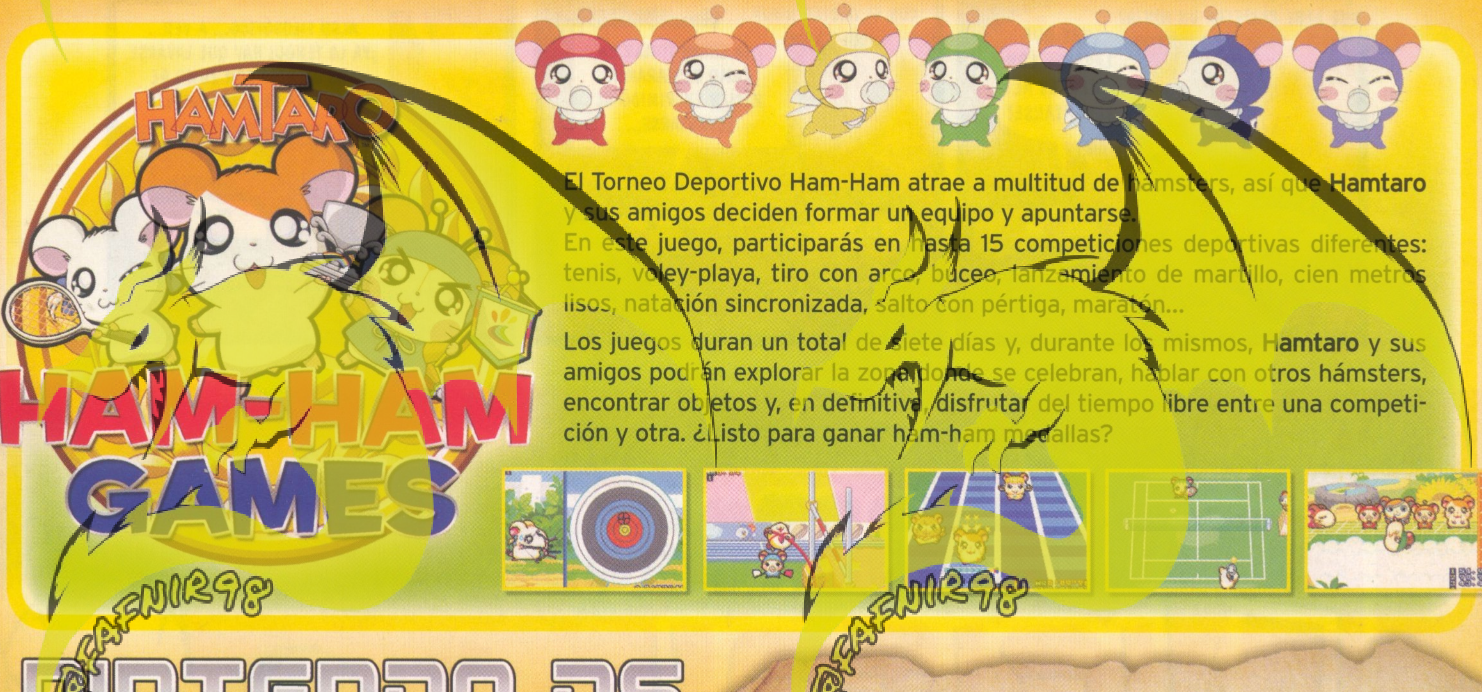
También podrás desafiar a tus amigos en el modo multijugador y comprobar quién tiene el mejor equipo. Planea tu estrategia, organiza un ejército... ¡y no te rindas nunca!



El malvado de turno se ha apoderado del Mirror World y ha sembrado el caos... que ahora se extiende hacia Dream Land. El valiente **Meta Knight** viaja a través del espejo mágico para luchar contra esta maldad, pero algo sale mal...

Meta Knight vuelve a Dream Land, pero está cambiado... ¡se ha vuelto malo! Ataca a **Kirby** con su espada y el poder del golpe divide a éste en cuatro entidades separadas, cada una de ellas con las mismas habilidades que el **Kirby** original. Los cuatro Kirbys siguen al **Meta Knight** hasta el Mirror World, pero el espejo se rompe y los deja atrapados. Ahora deberán buscar los pedazos del espejo mágico para poder volver a su mundo.

Kirby and the Magic Mirror es uno de los juegos de plataformas más completos y originales del momento, y además ofrece la posibilidad de multijugador, para seguir la trama de la historia principal, así como unos divertidos minijuegos.



El Torneo Deportivo Ham-Ham atrae a multitud de hámsters, así que **Hamtaro** y sus amigos deciden formar un equipo y apuntarse.

En este juego, participarás en hasta 15 competiciones deportivas diferentes: tenis, voley-playa, tiro con arco, buceo, lanzamiento de martillo, cien metros lisos, natación sincronizada, salto con pértiga, maratón...

Los juegos duran un total de siete días y, durante los mismos, **Hamtaro** y sus amigos podrán explorar la zona donde se celebran, hablar con otros hámsters, encontrar objetos y, en definitive, disfrutar del tiempo libre entre una competición y otra. ¿Listo para ganar ham-ham medallas?

NINTENDO DS

La noticia más importante de los últimos meses es la presentación de la nueva consola portátil Nintendo DS. Su característica más original es que incluye dos pantallas (de tres pulgadas de tamaño y retroiluminadas) en vez de una. También tiene micrófono y conexión inalámbrica con otras consolas. Además, cuenta con unos gráficos impresionantes, superiores a los de la Nintendo 64. Está previsto que llegue a España en el primer trimestre de 2005.



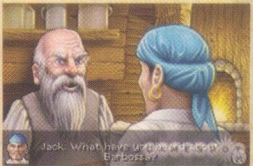
La nueva portátil de Nintendo está claramente inspirada en una de sus primeras maquinitas, de gran éxito mundial en la década de los 80.

PIRATAS DEL CARIBE:
LA MALDICIÓN DE LA PERLA NEGRA

¿Quieres acceder a cualquier nivel fácilmente? Introduce el password correspondiente y.... ¡ya está!

Nivel	Password	Nivel	Password	Nivel	Password
2	P3YM769R??	10	XVPS9DJF15	18	ZK379PH?99
3	4W1DNLGKYX	11	S3YP1C5TJM	19	GXX7P09DFB
4	VTTW8Y7SDP	12	7W1NLVXVCL	20	5744LTH1QS
5	NQJ3R5MPHX	13	NQJVKN?TGJ	21	KNNNZ17T?F
6	0TTW269ZTB	14	VTT40F3ZH3	22	2BRBFPQB?P
7	T9F3CGQ?4R	15	T9FVCZNT?W	23	LHY?K1MHZQ
8	XWQ4ZRZ8ZX	16	24QWG2X4?V	24	WK517YLL3N
9	KDNDQJNK11	17	RHW0K9ZV0Q	25	C5V1PKW?M9







Guión y dibujo: Darío Adanti







PEQUEÑO MOSQUITO





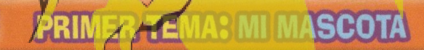
¡QUE NO! ¡QUE ESTOY HABLANDO DE ALGO FILOSÓFICO!

ALGO FILOSÓFICO... A VER... ¡YA LO TENGO! HAY QUE LAVARSE LOS DIENTES CON ZUMO DE NARANJA AL LEVANTARSE...



¡Bienvenido a este nuevo apartado, dibucolega!
Si te gusta hacer fotos, ¡ésta es tu sección! Te propondremos un tema todos los meses y premiaremos las mejores fotos.

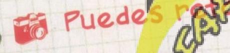
Si tu foto es una de las afortunadas, la publicaremos en esta página el mes que corresponda. ¿Estás preparado?



Disfraza a tu mascota de tu personaje preferido y ¡envíanos la foto!



- Tienes que hacer la foto con una cámara digital.
- Puedes retocar la foto.
- Puedes enviar más de una foto.



Envíanos tus fotos a:
dibus@normaeditorial.com


TAMAGOTCHI™
connexion
TAMAGOTCHI
¡Cuídalo
Haz Amigos
Comparte
... y
Conecta !
¡El Tamagotchi
que se
comunica!
BANDAI
@FAFNIR98



Por Núria Teuler

ALFOMBRILLA CON ENANO

¡Hola, dibucolega! De nuevo contigo en la sección de manualidades. Esta edición tenemos algo superútil para todos los dibucolegas informatizados: una alfombrilla de ratón custodiada por un peligroso enano armado con una descomunal hacha. Sólo tienes que seguir estos sencillos pasos:

Necesitas estos materiales:

- **Pasta de modelar tipo Papier Maché, ya preparada.**
- **Un recorte de tela de peluche de color marrón, aunque puede ser gris, negro o incluso blanco.**
- **Pinturas para maquetas, o en su defecto, témperas (una de ellas debería ser metalizada para dar realismo a la hoja del hacha).**
- **Palillos de madera.**
- **Una lámina de caucho.**
- **Papel de aluminio.**



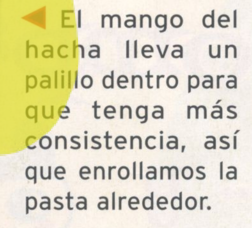
1 Empezamos a modelar: necesitamos cuatro bolas alargadas, como una especie de croqueta, una grande para el cuerpo, dos más pequeñas para los pies y una todavía más pequeña para hacer la nariz.



2 Acto seguido procederemos a unir estas piezas para formar la silueta del muñeco: los pies en la base y la nariz en la parte superior. Atención: es muy importante que tengas en cuenta que, para unir las partes del enano, hay que trabajar mezclando el material tal como se ve en la foto. No basta unir presionando porque se despegaría durante el proceso de secado.

3 Modelamos los pies poniéndole dedos; bastará con una bolita para hacer el dedo gordo y tres deditos más muy sencillos, como se ve en la foto.

4 El mango del hacha lleva un palillo dentro para que tenga más consistencia, así que enrollamos la pasta alrededor.



5 Formamos la hoja doble del hacha en forma de mariposa y la unimos a la parte superior del mango. Con un churrito muy fino la "anudamos". A continuación, con una pella de pasta un poco gruesa fijamos el hacha al costado de la figura.



6 Pintamos el enano de color carne. El cuerpo, sin embargo, lo cubrimos con una capa de otro color, por ejemplo azul: será el vestido que se vislumbrará bajo las barbas.

7 Cortamos dos triángulos de peluche: uno será la barba y el otro la melena. Con un circulito de papel de aluminio cubriremos la cabeza del enano, procurando que queden las mínimas arrugas posibles. A continuación pegaremos tanto el casco como el cabello, tal como se ve en la foto.



8 Utilizaremos una tira de papel de aluminio plegado varias veces para rematar el casco. Pintaremos los detalles como la tira de las sandalias.



9 Y... ya está: ahora sólo queda pegar a nuestro congénere de **Gimli** en una esquina de la lámina de caucho y... ¡ya tenemos lista nuestra alfombrilla!




Nintendo®
GAMING 24:7.
¿PREPARADO PARA LA FÓRMULA ZERO?
700 1000 1300 1700
400 2100
200 2500
100 2800
0 AAAH
GAME BOY ADVANCE SP
TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2003,2004 Nintendo © Nintendo / TV TOKYO • ASHIPRO • DENTSU
GAME BOY ADVANCE
F-ZERO GP LEGEND
Nintendo
3+
Con F-ZERO: GP Legend
el futuro llega a mil por hora.
En F-Zero: GP Legend tienes muchos tipos de fórmula para alzarte con el triunfo: un revolucionario modo historia, con ocho personajes y 40 misiones que completar, un nuevo Modo Misión Zero con ¡48 retos para los que les gusta el riesgo!, más de 15 circuitos y 30 vehículos en el Modo Gran Prix... Compite hasta con cuatro amigos con un solo cartucho. Si quieres ganar, ¡corre!
F-ZERO: GP LEGEND
Sólo para Game Boy Advance
GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.es
NINTENDO EN
MOVIPLAYA 2004
Este verano, ¿Sabes dónde probar nuevas consolas, espectaculares juegos o conocer los últimos trucos? Entérate en:
www.nintendoplaya.com
@FAFNIR98

PAPYRUS

Papyrus es una completa serie de aventuras donde no falta ningún ingrediente para pasar un buen rato. La serie consta de 26 capítulos que te llevarán de la mano de un joven pescador llamado **Papyrus**, al cual se le ha encomendado la misión de defender al faraón de las temibles fuerzas malignas, en un Egipto en el que continuamente hay conflictos entre los dioses del bien y las fuerzas oscuras de los dioses del mal.



Divimagic DVD

GP32 AL FIN

La esperadísima consola de videojuegos GP32 de Virgin Play ya está a la venta desde el pasado 15 de junio. Su fantástica pantalla panorámica retroiluminada, sus altavoces estéreo y su sistema de tarjetas de memoria te permitirán jugar a los juegos más espectaculares, ver películas e imágenes, escuchar música, leer textos... ¡un auténtico lujo de entretenimiento portátil!

Virgin Play





I-TOP

Antes las peonzas sólo daban vueltas, pero eso es cosa del pasado. I-Top es una increíble peonza digital con la que podrás flipar con sus combinaciones de luces y jugar a cantidad de juegos distintos: quién le hace dar más vueltas, quién la hace girar más tiempo, intentar conseguir un número concreto de vueltas, máxima velocidad de giro... Además, I-Top es plegable y la podrás llevar en cualquier bolsillo. ¡A girar!



Giochi Preciosi

MUÑECAS WITCH

¿Conoces a **Will**, **Irma**, **Taranee**, **Cornelia** y **Hay Lin**? ¡Seguro que sí! Las cinco jóvenes brujas W.I.T.C.H. son muy populares. Todas tienen montones de accesorios y puedes hacerte con ellas, con sus ropas de calle o sus trajes mágicos. ¿A qué esperas para llevártelas a casa?



Giochi Preciosi

ECO ZOO

Este nuevo juego de construcción articulado presenta diferentes modelos (araña, ciempiés, abeja, escorpión, pteranodón, stegosaurio, braquiosaurio y tiranosaurio Rex) totalmente compatibles entre sí para que inventes nuevos y espectaculares bichejos. ¡Échale imaginación al asunto!

Euro World

SUPER SOAKER

¡Los juegos con pistolas de agua son lo más refrescante en verano, dibucolega! El objetivo siempre había sido el mismo: mojar a los demás y evitar que te mojasen. Ahora el juego ha cambiado con las nuevas **Super Soaker**, que incorporan dianas adhesivas: una especie de tatuaje que se disuelve con el agua. El que conserve el tatuaje cuando los de todos los demás estén borrados gana. ¡A mojarse!



Hasbro




CONSIGUELA EN VIDEO Y DVD ANTES DE VER SHREK 2
SHREK®
+3D
4 pares de en el estuche
La Historia Continúa
• Por primera vez en DVD una aventura en 3D completamente nueva.
• Edición Especial Coleccionista con 2 DVDs.
• Incluye SHREK® La Película.
• 15 minutos adicionales nunca vistos. No te la puedes perder antes de ver SHREK 2TM.
¡ CON UNA NUEVA AVENTURA !
SHREK +3D La Historia Continúa
2 DISCOS incluye la película SHREK
TM & © 2004 DreamWorks LLC. All Rights Reserved.
DREAMWORKS HOME ENTERTAINMENT
@FAFNIR98



DiBU
CONCURSO
Shinchan
OPERACIÓN RESCATE
Shin chan se convierte en todo un agente secreto en la nueva película de cine que se estrena el 25 de junio. Los Pezuña de Cerdo quieren dominar el mundo con un nuevo virus informático. ¿Podrá detenerlos?
Sorteamos:
10 packs SHIN CHAN: Camiseta exclusiva
+ Portarretratos
¿Quieres ganar uno?
Dibuja a Shinnosuke con uno de sus compañeros de la película.
LUK INTERNACIONAL S.A.
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué cómic de ¡DIBUS! es tu preferido?
DIBUCONCURSO SHIN CHAN OPERACIÓN RESCATE
Dibuja a Shinnosuke con uno de sus compañeros de la película
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
ENVÍANOS TU DIBUJO JUNTO CON UNA FOTOCOPIA DE ESTE CUPÓN CON TUS DATOS A:
DIBUCONCURSO SHIN CHAN OPERACIÓN RESCATE
Revista ¡DIBUS!
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona
¡Tienes hasta el 31 de julio!
@FAFNIR98



Durante julio y agosto te esperamos en los hoteles
Sol Meliá
HOTELS & RESORTS
Julio
Agosto
¡Dibus!
DIBUJA CON ¡Dibus! A TUS PERSONAJES PREFERIDOS DE
LA HORA WARNER
SÓLO POR PARTICIPAR GANARÁS UN PÓSTER Y UNA REVISTA ¡Dibus!
¡HAY PARA TODOS!
LOS MEJORES DIBUJOS SE LLEVARÁN UN FANTÁSTICO LOTE DE LOS PICAPIEDRA:
ESPECIAL PICAPIEDRA
ESPECTÁCULO LOS PICAPIEDRA
LOS PICAPIEDRA
VHS DE LOS PICAPIEDRA + JUEGO DE CONSTRUCCIÓN DE LOS PICAPIEDRA
Sol Meliá
HOTELS & RESORTS
Sol Mirlos Tordos - Mallorca
Sol Antillas Barbados - Mallorca
Sol Falcó - Menorca
Sol Milanos Pingüinos - Mallorca
Sol Príncipe Principito - Torremolinos
Sol Gorriones - Fuerteventura
Sol Princesa Dacil - Tenerife
Sol Balmoral - Mallorca
Sol Guadalupe - Mallorca
Sol S'Argamassa - Ibiza
Sol Timor - Torremolinos
Sol Pelícanos Ocas - Benidorm
Meliá Benidorm - Benidorm
Meliá Atlanterra - Cádiz
LA HORA WARNER: sábados y domingos de 8 a 9 en TVE-1
tve
WB INTERNATIONAL TELEVISION
LA HORA WARNER



DIBUPASATIEMPOS
Por Àlex López
Después de un año lleno de exámenes, Dibu y sus amigos se disponen a celebrar la fiesta de FIN DE CURSO. ¡Pero cuidado, Borrón anda cerca!
A
Borrón ha vuelto a derramar el tintero, y con las manazas llenas de tinta ha intentado desbaratar la fiesta de Fin de Curso. ¿Cuántos manchurrones ha dejado?
M E G F R L T O
B A Ñ A D O R D
R C P D A S G A
I P E L O T A T
L A T O R B U L
A S A L M P E F
B
Dibu piensa ir de vacaciones a la playa. Encuentra 7 objetos que le serán muy útiles en su destino.
C
Rellena las casillas del crucigrama con los nombres de las asignaturas que aparecen en el Boletín de Notas y descubrirás cuál es la asignatura que mejor se le da a Brochi y en la que ha sacado un PERFECTO.


D
Para celebrar el Fin de Curso, todos los alumnos han lanzado al aire sus birretes. Pero con tanto alboroto, Bruto ha perdido el suyo de vista. ¿Puedes decirle dónde está?
DE CU
¡Hola, dibucolega! Para que no dejes de practicar estas vacaciones, te propongo esta actividad. Completa el dibujo inacabado a lápiz y después entíntalo y coloréalo.
BOLETÍN DE NOTAS
ALUMNO/A: BROCHI
DIBUJO .... MUY BIEN
COLOR .... EXCELENTE
TINTA .... BIEN
DIBULÁPICES .... MUY BIEN
PERSPECTIVA .... BIEN
PERFECTO
HISTORIA .... MUY BIEN
PÁGINAS .... MUY BIEN
FILOSOFÍA .... EXCELENTE
DIBUPORTALES .... NI FU, NI FA
E
@FAFNIR98



DIBU CONCURSO
TAMAGOTCHI CONNEXION
Tras un viaje de millones de años luz hasta llegar a la Tierra, tu Tamagotchi Connexion quiere que le cuides para crecer y convertirse en tu mejor mascota.
¡El Tamagotchi que se comunica!
¡Cuídalo
Haz Amigos
Comparte
... y
Conecta!
Tendrás que alimentarlo, distraerlo, cuidar su salud y ahora, además, ¡podrás tener bebés Tamagotchi!
Sorteamos 5 packs de:
2 Tamagotchi Connexion
¿Quieres ganar uno?
Dibújate a ti jugando con tu Tamagotchi Connexion
Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO
TAMAGOTCHI CONNEXION
Revista ¡DIBUS!
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona
BANDAI
¡Tienes hasta el 31 de julio!
DIBUCONCURSO TAMAGOTCHI CONNEXION
Dibújate a ti jugando con tu Tamagotchi Connexion
Nombre: Edad:
Apellidos:
Teléfono: E-mail:
Calle: Número: Piso: Puerta:
Población: Código Postal: Provincia:
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que te gusta más de ¡DIBUS!?
@FAFNIR98



Bienvenidos a... El Club ¡Dibus!

Los finalistas...

1- María Candel Hernández, Sevilla.
2- Esther Mas Diciembre (10 años), Alcora (Castellón).
3- Meritxell Mas Sorribas, Santa Cecilia de Voltregà (Barcelona).

¡¡Ya estan aquí, los mejores dibujos de nuestros Dibuartistas!!

EL DIBUJO DEL MES POR:

■ **Alberto Royano Crespillo**, Badajoz.

■ **Comentario:** **Alberto** ha realizado este dibujo de **Tony Stark**, más conocido como EL HOMBRE DE HIERRO. Lo hemos escogido por su fidelidad al estilo de dibujo de los superhéroes americanos. Se nota un acierto en la manera de imitar el brillo metálico de la armadura. [illegible] realizar una mención especial a los ojos que se esconden tras las ranuras del casco: realmente da la impresión de que miran al lector.

Enviad vuestros dibujos y cartas a:

El Club ¡DIBUS!
Passeig de Sant Joan 7.
08010 Barcelona

El Club ¡Dibus!

¡YA ESTAMOS AQUÍ!

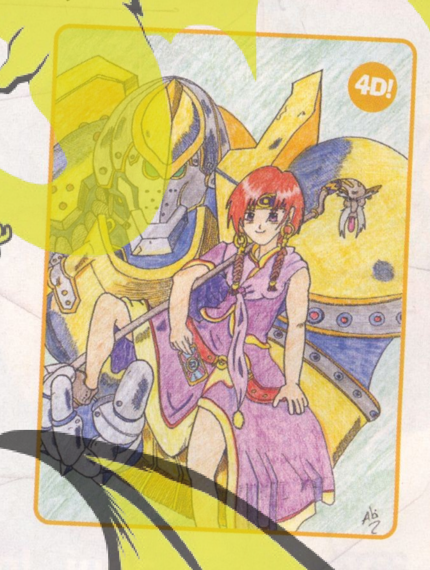
Hola, dibucolegas, bienvenidos a una nueva edición de vuestra revista. Con el buen tiempo instalado finalmente y las vacaciones por delante llega el momento de dedicaros a dibujar mucho y a intentar todo tipo de experimentos con el color y las técnicas que periódicamente os vamos sugiriendo. Además, ojo al parche, porque se preparan importantes novedades en el correo. ¿Estáis listos? ¡Pues adelante!

1D! Mireia Momiji Regada Oguni es una niña de Barcelona que nos ha enviado este bonito dibujo. **Mireia** tiene ascendencia japonesa: nos ha escrito su nombre en lengua nipona y una dedicatoria. De su dibujo queremos destacar este escorzo tan conseguido. Un escorzo es un punto de vista no habitual para un dibujo, como por ejemplo una perspectiva desde arriba de lado, como es este caso. A veces, el escorzo consiste en un dibujo visto desde abajo, o la vista desde los pies de una persona estirada... Como podéis imaginar, realizar un escorzo es bastante difícil, así que este dibujo tiene bastante mérito. Por cierto, son los dibujantes japoneses los que más personajes en escorzo realizan, y realmente los hacen muy bien.

2D! Lici Canela Palma nos escribe desde Gerona. Tiene 12 años y nos cuenta que le encanta dibujar. Ha hecho este dibujo de sus personajes favoritos y desea saber en qué puede mejorar. Entre otras cosas también nos señala que ha utilizado una mezcla de procedimientos a la hora de su realización: lápices de colores, ceras duras, rotuladores y lápiz de grafito. Los dibujos están muy bien: propocionados y con las expresiones correctas. Además está muy bien que los hayas situado en un espacio físico, es decir, en este campo de hierba con el cielo al fondo. Estos pájaros en rotulador son un recurso bastante habitual a la hora de llenar la hoja. La próxima vez, ¿por qué no intentas ponerle ojos, pico, cuerpo y patas como si fueran de verdad? En cuanto a los personajes, estás en el buen camino para aprender a dibujar: sólo te aconsejamos que practiques mucho y... ¡adelante!

3D! Mario Prieto Benítez es un dibucolega de cinco años que vive en Cádiz. Hemos recibido de él este dibujo de **Nemo** al que no le falta detalle, puesto que están **Marlin, Dory, Bruce** el tiburón y **Gill** el líder de la pecera. Además ha dibujado la anémona y todos los personajes y elementos se reconocen perfectamente. Este dibucolega promete mucho: ¡esperamos ver tus obras en el futuro!

4D! Abilia Martínez Muñoz es una de las habituales del correo. Nos escribe desde Alacuás (Valencia) y nos complace enormemente ver de nuevo su trabajo. Es evidente que estás pro-



DIBURANKING

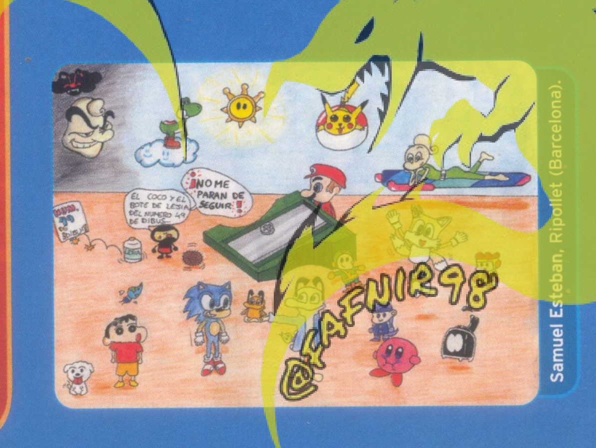
¡Ey, dibucolegas! Aquí están vuestras preferencias de este mes. Harry Potter se ha puesto a la cabeza. ¡A seguir votanto!

1. Harry Potter
2. Los Simpson
3. Yu-Gi-Oh!
4. Shin Chan
5. El Señor de los Anillos

¡Vota tu serie, peli o libro preferido!

Escríbenos a:
Revista ¡Dibus!
Diburanking
Passeig de Sant Joan 7.
08010 Barcelona
o envíanos un e-mail a:
dibus@normaeditorial.com
con el asunto "diburanking"

Dibuartistas que molan Dibuartistas que molan Dibuartistas que mol



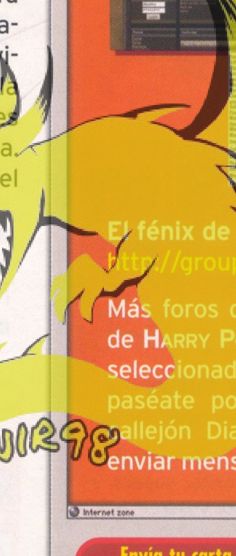
Samuel Esteban, Ripollet (Barcelona).



Carlos Bigeriego, Barcelona.

gresando mucho, **Abi**: este dibujo es magnífico tanto en lo que se refiera a composición como el dibujo: expresiones, detalles, proporciones... ¿Un consejo? Insiste con las sombras: aún es un dibujo un poco plano. Pierde el miedo y dedícate a conseguir que tu lápiz te dé toda la variedad de tonalidades que tiene. Lo conseguirás apretando mucho en determinadas zonas y en otras apretando tan poco que casi solamente se vea el papel. Verás como tus dibujos adquieren más volumen del que ya tienen. Felicidades por tu trabajo.

5D! Esther Muñoz Martorell tiene 13 años y nos escribe desde Picassent (València). Quiere que le demos consejos para sombrear y saber qué nos parece su trabajo. Pues te decimos que está bastante bien este **Ranma** chica.
Además, queda muy original esta composición que has realizado donde se ve a **Akane** a su lado con esa carita de susto. Se ve el interés que tienes en realizar las sombras correctamente. Vigila un poco la expresión de los ojos: en **Akane** ha quedado muy bien, puesto que la figura es bastante menor, pero cuanto más grande es un dibujo, más difíciles de realizar son los detalles. Intenta dibujar figuras de cuerpo entero y ejercítate mucho, porque creemos que vas por buen camino.
6D! Fernando Medina Medina es de Belalcázar (Córdoba) y nos envía este dibujo de **Zorro**. Cargado de *katanas* y con una expresión belicosa muy bien conseguida. Tiene 11 años y dedica su dibujo a todos los lectores. ¡Gracias! Tu dibujo está bastante bien. Está realizado enteramente a lápiz tiene movimiento. Además, el nombre con la espada como rúbrica tiene fuerza y es un buen encabezamiento para la hoja. Vigila las proporciones, sobre todo el largo de brazos.



direcciones QUE MOL@N

Vive la magia
http://www.vivelamagia.com

Esta página tiene los foros de HARRY POTTER más chulos que hemos visto en los últimos tiempos. No sólo podrás escribirte con otros fans y enterarte de las últimas novedades, sino que además pertenecerás a una de las cuatro casas de Hogwarts y podrás ganar galeones de oro, comprarte varitas, enfrentarte en duelo a otros magos y un montón de cosas más...



El fénix de fuego
http://groups.msn.com/elfenixdefuego/

Más foros dedicados al mundo mágico de HARRY POTTER. Deja que el sombrero seleccionador decida cuál es tu casa y paséate por las salas comunes o el callejón Diagon... ¡y no te olvides de enviar mensajes mediante la lechucería!

Envía tu carta a:
DIRECCIONES QUE MOLAN
Revista ¡Dibus!
Passeig de Sant Joan 7.
08010 Barcelona

O un e-mail a:
dibus@normaeditorial.com




Marta Martínez Moro, Terrassa (Barcelona).


Laura Mª Melero, Barcelona.


Sandra Díaz Revilla, Sant Boi (Barcelona).

7D! Olala Wallin Haro nos ha enviado este dibujo desde Viladecans (Barcelona). Tiene 9 años y, si continua así, se convertirá en una magnífica dibujante. Los materiales utilizados han sido los lápices de acuarela, y luego ha perfeccionado el contorno con perfilador negro fino. Nos gusta muchísimo la expresión de la niña al abrazar al collie, realizado con maestría.

8D! "Manitos Weasley" es el seudónimo que emplea el dibucolega que nos ha enviado este precioso dibujo. Nos escribe desde Candelaria (Tenerife). El dibujo es un canto a la solidaridad; en él aparecen niños que representan a diferentes países y razas. De este modo, su autor desea rendir un homenaje a las víctimas de la tragedia vivida en Madrid. Nos sumamos a ello y por eso publicamos este dibujo que simboliza la unión entre todos.

9D! Ángela García Ribes nos envía este dibujo desde Gran de Gandía (Valencia). Tiene 13 años y es una nueva dibucolega que hace muy poquito que ha descubierto nuestra revista. Nos hace muy feliz el saber que te gusta tanto el correo, los dibujos de los dibucolegas y nuestras opiniones y consejos. Las damos con toda la intención de ayudaros a mejorar y que disfrutéis haciendo vuestros dibujos tanto como nosotros viéndolos y comentándolos. Esta puesta de sol en la playa está muy bien conseguida. Además se nota que los personajes que juegan en ella se lo están pasando de maravilla. Nos dices en tu carta que son tus personajes favoritos. Tu manera de trabajar es muy cuidada y meticulosa, y además te fijas mucho en los detalles. El mar debería tener un tono azul más subido, pero como el cielo está tan rosado, lo tomaremos como un reflejo en el agua.

10D! Inmaculada Nocete Priego es una dibucolega de La Zubia, (Granada). Es una gran admiradora de **Harry Potter** (como la mayoría de los dibucolegas). Nos ha enviado este magnífico dibujo de **Harry,** realizado y sombreado en lápiz de color negro: lleva el traje de jugar a Quidditch y va acompañado de la escoba y de la Snitch dorada. Nos gusta tu estilo, es diferente y muy personal. **Inma** insiste en que todos los dibucolegas lean el tomo 5 de **Harry**: HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX.

8D! 10D! 9D!



TOP 10 DE PERSONAJES

1 Harry Potter (HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX)
Una vez más nuestro mago favorito, supera a **Shinnosuke** y **Bart**.

2. Shinnosuke Nohara (SHIN CHAN)
3. Bart Simpson (LOS SIMPSON)
4. Sakura Kinomoto (SAKURA, LA CAZADORA DE CARTAS)
5. Frodo Bolsón (EL SEÑOR DE LOS ANILLOS)
6. Yugi (YU-GI-OH!)
7. Inu Yasha (INU YASHA)
8. Doraemon (DORAEMON)
9. Luffy (ONE PIECE)
10. Hamtaro (HAMTARO)

¡Vota a tu personaje preferido!

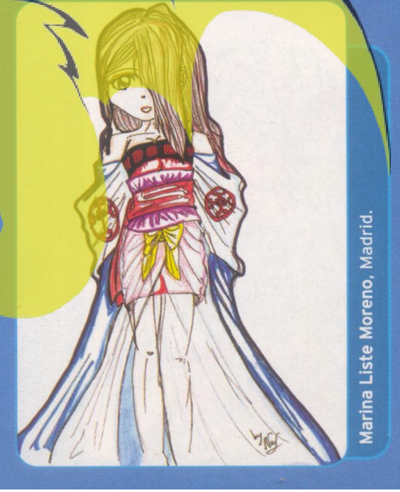
Escríbenos a: Revista ¡DIBUS!
Top 10
Passeig de Sant Joan 7.
08010 Barcelona

o envíanos un e-mail a: dibus@normaeditorial.com con el asunto "Top 10".

Dibuartistas que molan Dibuartistas que molan Dibuartistas que mo



Gonzalo López de Ceballos, Barcelona.


Marina Liste Moreno, Madrid.

//CONEXIÓN DIBUS//

Jesús y Luís Murias Mateos quieren hacer un club dedicado a los **X-MEN** donde habrá información, sorteos y regalos. Por tan sólo 2 euros cinco entregas de la revista que se publicará cada 2 meses. ¿A qué esperáis a escribir los fans del mundo Marvel?:
c/ Alcañices 3,
Zamora 49017

Un grupo de fans de **Harry Potter** han inaugurado un club llamado **Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería.** Allí, a los socios les seleccionan para las diferentes casas, al igual que en los libros, y reciben clases de diferentes asignaturas mágicas y muchas cosas mas todas por correo. Podéis escribir a:
Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería,
c/ Rio Tirón 22, Briviesca
09240 (Burgos)

Mayra y Miguel Hernández Herranz son dos hermanos mellizos de 12 años que junto con su hermana **Nuria,** de 13, quisieran cartearse con dibucolegas a los que les guste **SHIN CHAN, HARRY POTTER, EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA BANDA DEL PATIO, W.I.T.C.H., LOS SIMPSON, HAMTARO, ONE PIECE, DORAEMON**...Todas las edades serán atendidas. Podéis dirigiros a:
Avda de Castilla 23, 4º b,
19002 Guadalajara.

"Manitos Weasley" querría poder cartearse con todos estos dibucolegas: **Jaime Rendón, Tatiana Cerezo, Inmaculada Aguilera, Lorena Velázquez, David Seco, Blanca López,** y además quedan invitados a escribirle todos aquellos que sean fans de **Harry Potter.** Podéis escribirle a:
JMP Rodríguez, "la madriguera"
c/ Icense 22,
Candelaria 3530 (Tenerife)

Lidia Regalado quiere cartearse con dibucolegas de 10 a 13 años de todo el mundo. Ella está creando un club de Harry Potter y también le gustan El Señor de los Anillos, Shinchan, Hamtaro, Los Simpson, Digimon, Pokémon... ¡y muchas cosas más! Escribidle a:
Lidia Regalado Dieppa
C/ Pedro Infinito 60, 1º
35012 Las Palmas de Gran Canaria.

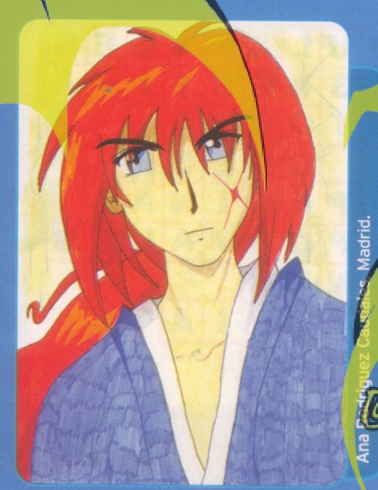
Esther Muñoz Martorell tiene 13 años y le encantaría escribirse con chicos y chicas de cualquier edad a los que les guste **HARRY POTTER** o algunas de las siguientes series: **LOVE HINA, SAILOR MOON, KARE KANO, BOYS BE, YUYU HAKUSHO, ORPHEN, SHIN CHAN, DETECTIVE CONAN, RANMA1/2, K K JEANNE, DIGIMON, MARMALADE BOY, SLAM DUNK, C. C. SAKURA, MAGICAL DOREMI, FUSHIGI YUGI, DNA 2, GALS, ESCUELA DE BRUJAS, UTENA, CHICOS DE MENTA**... Espera vuestros e-mails y vuestras cartas y promete contestar..:
teruca_a318@hotmail.com, o
c/San José 98-10,
Picassent 466220 (València)

Laura Moreno Ramos quiere hacer un club dedicado a **BRATZ, BARBIE, MARIQUITA PÉREZ** y otras muñecas que vosotras le propongáis. Ella dice que en su club tendrán cabida socias de edades comprendidas entre los 2 y los 18 años. Habrá libros **Bratz,** información, dibujos y posters.
Para contactar podéis dirigiros a:
c/ Roser 19, 3º 3ª Vilanova del Camí
08788 (Barcelona)

A VER... ¿CON QUIÉN ME PUEDO CARTEAR...?

Dibuartistas que molan


Montserrat Faucón Plaxats, Castellfollit del Boix, (Barcelona).


Ana Rodríguez Casares, Madrid.



Diana Rodríguez González, Nueva Andalucía, (Andalucía).



Fantasy manía

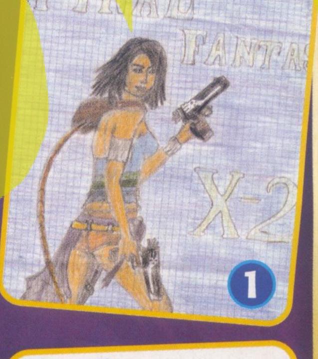
El mundo de lo épico representado por vuestros dibujos, dibucolegas. Vamos a verlo.

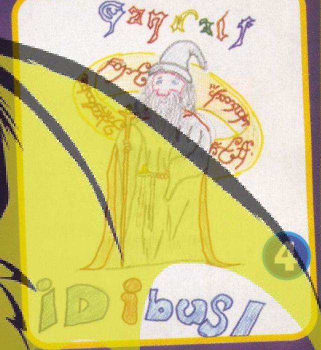
1 **Adrián Díaz Rodriguez**, de Algeciras, nos envía este dibujo de **Final Fantasy X-2**, que nos interesa comentar tanto para mostrar su buen trabajo como para daros algunos consejos para que vuestros dibujos luzcan más. El dibujo está bien hecho, y además **Adrián** ha coloreado el fondo. También cabe destacar que la expresión y el movimiento son correctos. Sin embargo, funcionaría mucho mejor si los bordes fuesen más nítidos, es decir, que tal vez repasando con perfilador fino o dándole intensidad al lápiz se vería más la figura. Tampoco ayuda mucho que sea tan oscura: faltan algunos claros e incluso blanco del papel para darle más vida y dinamismo. Sin embargo, el mayor problema es el papel utilizado. Es una pena que un magnífico trabajo como éste quede deslucido por la cuadrícula, que oscurece a la vez que hace que las líneas pierdan definición. Es un consejo para todos los dibucolegas: para dibujar NUNCA utilicéis papel cuadriculado. Éste se utiliza tan sólo para aprender a escribir o para hacer gráficas. Los dibujos se realizan sobre papel blanco, y mejor si es cartulina, porque así tendrá un poco más de cuerpo.

2 **Ann Shirley García Pascua** tiene 12 años, nos escribe desde Barcelona y nos envía este gracioso dibujo de una elfa situada en este callejón, donde se puede apreciar una cierta perspectiva. Además tiene movimiento: lanza la espada y sus ropas ondean al viento.

3 **Nicolás Pinto Gómez** tiene 8 años. Nos escribe desde Ávila y nos ha enviado este dibujo de los protagonistas de **El Señor de los Anillos**. Realmente están muy conseguidos, puesto que se aprecia claramente quién es quién: **Gandalf, Frodo, Legolas, Gimli** y **Aragorn** se reconocen muy fácilmente. Nuestro dibucolega **Nicolás** ha sabido captar la esencia de cada personaje con verdadera maestría para su edad.

4 **Dimitri Kirpatchev** reside en Majadahonda (Madrid) y nos envía este dibujo de **Gandalf el gris** con el anillo de fondo. Además, se trata de un Gandalf personalizado para **¡Dibus!** Gracias por tu dedicatoria, **Dimitri**: nos hace ilusión que nos sigáis con esta fidelidad. El dibujo está realizado con rotulador y pintado con lápices. El color se ha aplicado de manera uniforme y da lugar a una figura plana. Te invitamos a que intentes hacer sombras en tus dibujos para conseguir más relieve.







SOLUCIONES PASATIEMPOS

A HAY 11 MANCHURRONES.

B

S	F	A	C	U	B	O	A
O	R	N	R	D	Ñ	U	R
M	E	G	F	R	L	T	O
B	A	N	A	D	O	R	D
R	C	P	D	A	S	G	A
I	P	E	L	O	T	A	T
L	R	[illegible]	[illegible]	L	E	V	O
L	A	T	O	R	B	U	L
A	S	A	L	M	P	E	F

C

DIBULAPICES
PERSPECTIVA
HISTORIA
COLOR
PAGINAS
DIBUPORTALES
TINTA
FILOSOFIA
DIBUJO

D



Bruto no se ha dado cuenta de que su birrete ya ha caído al suelo y de que él mismo lo está pisando.

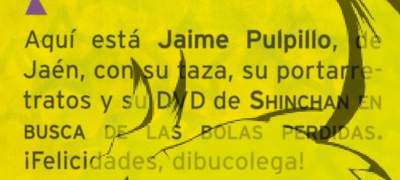
DIBU GANADORES

¡Un mes más! Los dibuganadores de los dibuconcursos nos han hecho llegar sus fotos con los regalitos que les hemos enviado. ¿Estás tú entre ellos?

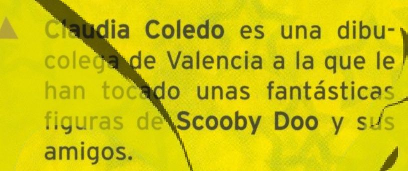
Antonio Manuel Caro Durán, de Cantillana (Sevilla), posa con sus regalos del concurso Bionicle. Seguro que se lo ha pasado bomba con el DVD, el videojuego y las figuras. ¡Sigue así, dibuartista!



Mark Modena, de Barcelona, muestra orgulloso el juego de PlayStation 2, **LOS SIMPSON HIT & RUN** que le tocó en el concurso. ¡A por todas, **Mark**!

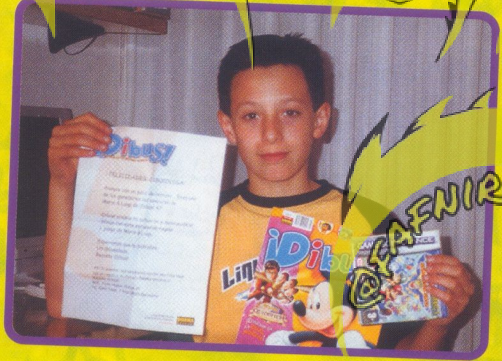


Aquí está **Jaime Pulpillo**, de Jaén, con su taza, su portarretratos y su DVD de **SHINCHAN** EN BUSCA DE LAS BOLAS PERDIDAS. ¡Felicidades, dibucolega!



Claudia Coledo es una dibucolega de Valencia a la que le han tocado unas fantásticas figuras de **Scooby Doo** y sus amigos.





Ruben Iglesias Loredo, de Bilbao, es uno de los ganadores del concurso de **Mario & Luigi** de **¡DIBUS!** 47. ¡Que disfrutes tu regalo, **Rubén**!

Ruben Bustamante Bernabeu, de Bilbao, lleva puesta una sonrisa de oreja a oreja y está muy contento con su hinchable de **BANJO Y KAZOOIE**.

A **Juan Quiles Toledo**, de Córdoba, le ha tocado un fantástico estadio oficial de **BEYBLADE** en el que podrá hacer combates contra sus colegas *bladers*.



Gerard Jiménez García, de Lérida, nos dice lo contentísimo que ha estado al recibir su regalo: un videojuego de **BANJO Y KAZOOIE**. ¡Que lo disfrutes, Gerard!



Sara Sanz Bonilla, de Madrid, y su perrita Gota posan encantadas con la revista y el videojuego **THE WESTERNER** que le ha tocado. ¿Quién se quedará la manta, dibucolega?


El Club ¡Dibus!
Panel de dibujo
Yu-Gi-Oh!
9 AÑOS
Sonic
Angélica
the Simpson
1- Jose Ramón Fernandez Bustelo, A Coruña.
2- Mª Angeles Rubio Ramos, Los Palacios (Sevilla).
3- Carlos Padilla Aparicio, Madrid.
4- David Royo Ventura, Madrid.
5- Aldara Prado, A Coruña.
6- Marina Esteve Cerdá, Algemesí, (Valencia).
7- Vera, La Laguna (Tenerife).
8- Marta Bono Torralvo, Viladecans (Barcelona).
9- Eva Blanco Gómez, Alcazar de San Juan (Ciudad Real).

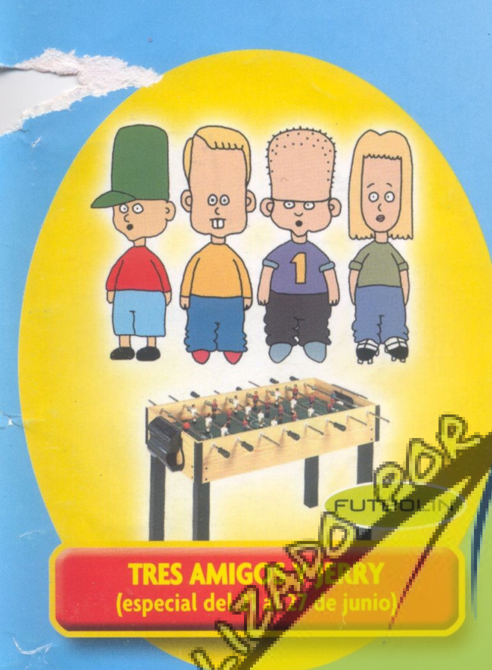


10- Ariadna Bamon Cortazar, Balmaseda (Bizkaia).
11- Paula Melgar Martín, Madrid.
12- José A. Badajoz. El Viso (Córdoba).
13- María Sierro Fernández, Miranda de Ebro (Burgos).
14- Silvia Nadal Fernández, Barcelona.
¡DICHOSOS DIBUCOLEGAS! ¡CASI DIBUJAN MEJOR QUE YO!
LISTA DE GANADORES DE ¡Dibus! 50
MATTEL
Beatriz Rodríguez Climent (Massanasa)
Adrián Carrillo Domínguez (Santander)
Christian Soto Zurita (Terrassa)
Conchi Iglesias López (Maliaño)
Gala Requena Díaz (Caudete)
Marina Esclapez Sánchez (Elche)
POKéMON Nintendo
Ainhoa Rodríguez Conde (Valladolid)
Laura Cabirta (Madrid)
Zoe van Hoest Bañón (Cazorla)
HASBRO
García (Málaga)
Casado (Zaragoza)
Elena Pantoja Gómez (Málaga)
BANDAI
Mari Carmen Martín Fernández (Málaga)
Raquel Fernández (Gijón)
Marina Rodríguez Campos (Helguera de Reocín)
José Manuel Fernández García (Madrid)
Daniel Sánchez Cordero (Madrid)
José David Félix Martínez (Laracha)
DISNEY Disney • PIXAR
Juan Molina Fernández (Cangas)
Casilda de Zulueta Álvarez (Valencia)
Saray Mayo Ruiz (Sevilla)
Ignacio Fernández de Castro Serna (Barcelona)
Judith Betancor Brito (Gran Canaria)
Pol Peiró Navarro (Premià de Mar)
WARNER LA HORA WARNER
Juan García Martín (Málaga)
Antonio David Pérez Ramírez (Fuengirola)
Enrique Trujillano (Sanlúcar de Barrameda)
Sergio Jiménez Cortés (L'Hospitalet de Llobregat)
Pol Martínez Motos (Albacete)
Jordi Sánchez Sánchez (Manresa)
Cristina Insa Sánchez (Terrassa)
Sara López Huete (Cubas)
Pablo Ballesteros Álvarez (Oviedo)
Paula Sánchez Cuevas (Sanlúcar de Barrameda)
¡¡¡Felicidades Dibuganadores!!!


¡Dibu Tienda!
COMPRAR DE LA FORMA MÁS FÁCIL
Por teléfono: 902 120 144
Por fax: 93 265 23 10
Por e-mail: correo@normaeditorial.com
Por correo: NORMA CÓMICS -Dibutienda- Passeig de Sant Joan 7-9 08010 Barcelona
Con la garantía de NORMA Editorial
Pedido mínimo 30 €
ESPECIAL PELUCHES Y FIGURAS
PELUCHE TOTORO (20 cm) Ref. 897004065 15,90 €
PELUCHE GATOBUS (12 cm) Ref. 897004066 14,50 €
¡Pídelos desde casa!
OFERTA DE SUSCRIPCIÓN
¡Te regalamos nuestra camiseta exclusiva... ...y una caja de ceras MANLEY!
12 revistas + camiseta DIBUS! + caja de colores + gastos de envío gratuitos*
53 €
*VÁLIDO ÚNICAMENTE PARA ENVÍOS A ESPAÑA.
KINGDOM HEARTS 2
SIMBA Y POWERWILD Ref. 891012044 18,20 €
ARIEL Y SERA MARINO Ref. 891012046 18,20 €
BESTIA Y GÁRGOLA Ref. 891012045 18,20 €
GENIO Y BANDIT Ref. 891012042 18,20 €
JAFFAR Y RIKU Ref. 891012043 18,20 €
PETER PAN Y PIRATA Ref. 891012047 18,20 €
NÚMEROS ATRASADOS
¿Te falta algún número de ¡Dibus!? No olvides que tienes a tu disposición nuestro servicio de números atrasados. Desde el nº1 hasta el último.
CUPÓN DE PEDIDO
CÓMO COMPRAR
• Recorta o fotocopia este cupón.
• Rellénalo con buena letra y envíalo por correo a: NORMA CÓMICS Passeig de Sant Joan, 7-9 08010 Barcelona o por fax al: 93 231 75 84
• Si lo prefieres, envíanos todos los datos necesarios por e-mail a: correo@normaeditorial.com
• Plazo de entrega: máximo una semana según existencias.
• Modalidades de pago: tarjeta de crédito o giro postal.
• No se admiten pedidos contra reembolso.
• Pedido mínimo: 30 €.
→ Para realizar tu compra, consulta antes con tus padres.
teléfono: 902 120 144
REFERENCIA | DESCRIPCIÓN | CANTIDAD | PRECIO | TOTAL
GASTOS DE ENVÍO 6 €
TOTAL
Por una compra superior a 60,10 €, gastos de envío gratuitos para la península.
DATOS DEL CLIENTE
Nombre y apellidos
Dirección
Teléfono
Población
C.P.
Provincia
FORMA DE PAGO
Giro postal a la dirección de arriba
Tarjeta de crédito
Titular
Número
Fecha de caducidad
Firma
@FAFNIR98

Llega el súper veranix JETIX a FOX KIDS

¿Quieres ganar un montón de premios con tus series favoritas?



TRES AMIGOS Y JERRY
(especial del [illegible] al 27 de junio)



ACTION MAN
(del 28 junio al 4 de julio)



HAMTARO
(del 5 al 11 de julio)

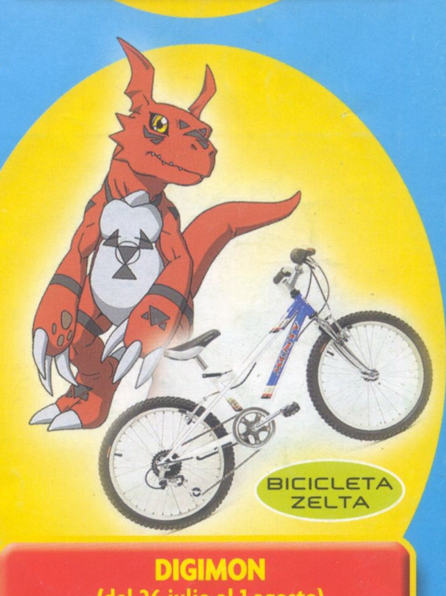
y los fines de semana un SÚPER MARATÓN.
A partir del 21 de junio de 10:00 a 18:30.
Todos los días un especial de estas series



SPIDERMAN
(del 12 al 18 julio)



TORTUGAS NINJA
(del 19 al 25 julio)



DIGIMON
(del 26 julio al 1 agosto)



Síguelo en



www.foxkids.es


Compite con
i-TOP®
Mide tu fuerza y tu velocidad
Juega con tus amigos
Acepta los retos de i-TOP
Puntuación luminosa
@FAFNIR98
ESCANEO REALIZADO POR
TOP THIS
Consigue la puntuación máxima
MATCH TOP
Alcanza el Objetivo
TOP SPEED
Sé el más rápido
MISTIC TOP
Adivina el Futuro
¡Lleva siempre en tu bolsillo los juegos más increíbles!
...Y mucho más...
GIOCHI PREZIOSI